nível 10 "Portugal brilhou cedo de mais" - FIFA 09 JULHO 2008 HYPE! MyGames

HYPE!

MyGames Julho 2008 // nº10 // €5 Revista + DVD (Portugal Continental) WWW.MYGAMES.PT

PRIMEIRA-MÃO! FIFA 09

O novo simulador de futebol está mais forte do que nunca! A Hype! esteve na primeira apresentação do jogo à imprensa mundial.

FAR CRY 2
PRINCE OF PERSIA
RACE DRIVER: GRID
PERSONALIZAR O MYSPACE

VICIADOS EM VIDEOJOGOS
A partir de quando os jogos se tornam uma droga?

TRAVIAN, HATTRICK, OGAME
Descubram os jogos online preferidos dos portugueses

>> EDITORIAL

Propriedade:
New Media Digital Contents, Lda

Uma parceria:
IMPRESA DIGITAL / HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos
Nelson Calvinho

Director de Operações
Jorge Vieira

Chefe de Redacção
Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores
Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), Rui Guerreiro D'Ângela (Redactor Principal), Bruno Dias, Hugo Moutinho, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Pedro Amaro, Rogério Jardim.

Correspondentes internacionais
Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico
Hugo Pinto / Who

Paginação
Tiago Rio (Director de Arte), Marta Casaca

Fotografia
Luís Salzedas

Editor DVD
Tiago Rio

Redacção
Avenida dos Bombeiros Voluntários, n.º 7 R/C esq. - 1675-108 Pontinha
Tel: 21 235 10 56
hype@mygames.pt

PUBLICIDADE
Director: Tiago de Sena
tiagosena@sic.pt

Coordenadora: Vanda Machado
vandamachado@sic.pt

Edifício São Francisco de Sales
R. Calvet de Magalhães, 242, Laveiras
2770-022 Paço de Arcos
Tel.: 21 469 83 74

Periodicidade
Mensal

Assinaturas: **214 337 036**
Correio: VASP Premium, Apartado 1172
2739-511 Agualva-Cacém

Depósito Legal
263436/07

Registo no ICS
n.º 125283

Distribuição VASP - Distribuidora de Publicações, Lda.
Impressão SocTip - Sociedade Tipográfica S.A.
DVD-ROM Sony DADC

Tiragem deste número
18.000 exemplares

Membro

Casualmente obsessivo

Ao longo das últimas semanas, talvez meses, existe uma palavra que aparece mais do que as outras nas diversas newsletters que recebo sobre a indústria dos videojogos: casual.
«Os Europeus preferem jogos casuais a jogos hardcore».
«Mercado dos jogos casuais vai valer 13,5 mil milhões de dólares em 2010».
«Rupert Murdoch lança portal de jogos casuais».
«Peter Moore acha que a palavra "casual" é redutora».
«Peter Moore acha que a palavra "casual" não é redutora».
«Criar um jogo casual só custa 12 mi libras».
É possível ser tudo menos casual perante a cascata de notícias que todos os dias me invadem a caixa de e-mail. De repente, PC, PlayStation 3 e Xbox 360, plataformas antes colocadas no centro do ringue, competindo pelo domínio da sala de estar, parecem empurradas para segundo plano. Os jogadores hardcore, eternamente fiéis aos videojogos, bravos voluntários a dar o primeiro passo para se lançarem na linha da frente da evangelização do mundo, já não são tão importantes para as editoras de videojogos. Jogar apaixonadamente parece não ser tão *cool* como jogar um bocadinho e manter uma pose imperturbável.
A Apple vai criar jogos para o iPhone. O iPhone pode ser a maior ameaça da DS. A Electronic Arts e a Ubisoft criam divisões de jogos casuais. Os jogos deixam de ser um escape da realidade para mundos de ficção onde nos podemos magoar sem ser a sério, e passam a servir para «realizar tarefas do dia a dia de uma forma divertida», explica a responsável pela nova divisão de jogos casuais da Ubisoft, Pauline Jacquey. Desde quando é que perder quilos reais e lutar contra vícios como o tabaco passou a ser mais divertido do que salvar a Humanidade?
Exagero. É claro que é muito positiva a diversificação de oferta, a criação de géneros específicos para públicos que nunca pegariam numa consola ou num jogo. Sempre nos queixámos de que os géneros de videojogos eram limitados e que, dessa forma, o público a que chegariam nunca seria verdadeiramente de massas. Mas também há algo de exagerado nesta vaga de fundo. Um pouco como quando há uns anos os jogos para telemóvel é que eram o futuro deste *medium*. Como se de repente a indústria acordasse de um sono profundo e, debaixo de uma pedra, descobrisse que, ei, existem donas de casa e empresários e netos e velhos para os quais os nossos jogos nada dizem. Casual já não significa nada. Casual tornou-se uma marca™.
A culpa é da Nintendo e do sucesso estrondoso e inesperado das suas Wii e DS. O crescimento das redes sociais online e a sofisticação crescente dos telemóveis, esse rolo compressor que ameaça todos os outros dispositivos de entretenimento, estão também na origem da "casualização". Foi essa surpresa de quem fazia depender a indústria de tecnologias cada vez mais avançadas e de gráficos cada vez mais realistas, que agora empurra as editoras para uma lufa-lufa de restruturação interna. Velhos amigos e antigas alianças quebram-se e presta-se vassalagem aos *new kids on the block*: a Nintendo, a Apple, as redes sociais e portais de jogos online, e as operadoras de telecomunicações. Agora, até já se diz que Microsoft e Sony querem fazer da Xbox 360 e da PlayStation 3 consolas orientadas para a família...
Vamos fazer jogos para todos. "All Play!", diz a Electronic Arts. "Games For Everyone!", oferece a Ubisoft. Mas desde quando é que toda a gente não inclui os que gostam de jogos desde sempre?
O Jorge Vieira fala em tom optimista sobre o assunto na sua coluna "Soro da Verdade", na pág. 83; e o sempre céptico João Diniz Sanches mostra o outro lado da moeda na "Crónica de Londres", pág. 114.
Sejam de que género for, bons jogos!

A jogar: *Professor Layton And The Curious Village*

A ler: *"Fables: Legends In Exile" (Bill Willingham, Lan Medina)*

A ver: *"A Shot In The Dark" (Blake Edwards), "Talladega Nights" (Adam McKay), "The Mummy" (Terence Fisher)*

A ouvir: *Boris, Awesome Color, Health*

A visitar:
www.casualgaming.biz

ÍNDICE

SUMÁRIO

INDÚSTRIA

FAR CRY 2

O próximo episódio da série Far Cry troca as ilhas paradisíacas pelas savanas, florestas e pântanos do continente africano. São mais de 50 quilómetros quadrados para livre exploração num autêntico safari virtual.

pág. 38

Super Smash Bros Brawl pág. 60

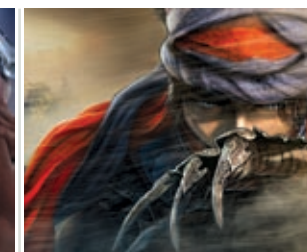
Race Driver: GRID pág. 64

TEMA DE CAPA

FIFA 09

A Hype! viajou até aos estúdios da EA Sports sediados em Vancouver para descobrir todos os segredos sobre o jogo que promete, de uma vez por todas, superar a série Pro Evolution Soccer. pág. 50

NINJA GAIDEN 2 pág. 70

THE BOURNE CONSPIRACY pág. 66

PRINCE OF PERSIA pág. 36

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE pág. 68

Milhares de portugueses preferem jogar online no browser do que explorar os épicos mundos de World Of Warcraft.

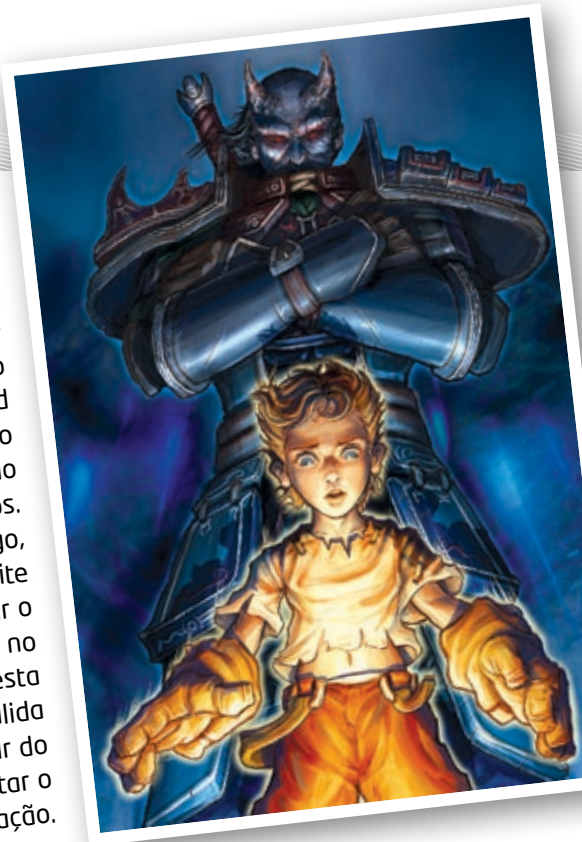
pág. 30

NO DVD

ESPECIAL
BROWSER MMOS

Todos os dias, milhares de portugueses ligam-se aos servidores de títulos como **Travian**, **Popmundo**, **Hattrick** e **OGame**. Que jogos são estes? E qual é o segredo do seu sucesso? Descubram tudo neste mega-especial dedicado aos browser MMOS mais populares no nosso país.

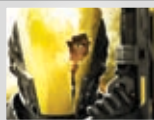
JOGO DE OFERTA
FABLE

A Hype! oferece a versão MyGames On Demand de Fable, o clássico jogo de *role-play* produzido pela Lionhead Studios. Para descarregar o jogo, basta registar-se no site MyGames e introduzir o código que se encontra no folheto encartado nesta revista. A oferta é válida por 30 dias a partir do momento que registar o seu código de activação.

DEMOS

DEVIL MAY CRY 4

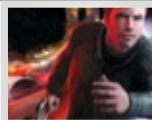
LEGO INDIANA JONES

MAIS

UTILITÁRIOS: SPORE CREATURE CREATOR

MAKING-OF: HAZE

JOGO GRÁTIS: BOMBERMAN ONLINE WORLD

DEMO: EUROPA UNIVERSALIS: ROME

ESPECIAL: MODS UNREAL TOURNAMENT 3

MAKING-OF: THE BOURNE CONSPIRACY

E AINDA:

- *Demos de Penny Arcade, Kung Fu Panda e eXperience 112*
- *Made In PT: jogos portugueses*
- *jogos grátis*
- *Hype! Arcade: jogos indies*
- *especial Race Driver: GRID*
- *dezenas de trailers de jogos*
- *lista de sites favoritos Hype!*
- *wallpapers de jogos e assinaturas para foruns*
- *glossário*
- *agenda cultural para Julho*

Hype! TV

A equipa Hype! regista em vídeo os seus momentos mais divertidos neste *reality show*. Nesta edição mostramos os bastidores da FIFA Interactive World Cup e filmamos um insólito carjacking inspirado na série **GTA**, entre outras peripécias.

Especial Ubisoft

A Ubisoft apresentou em Paris um catálogo de jogos eclético onde shooters hardcore misturam-se com títulos casuais para toda a família. A Hype! desvenda tudo num especial recheado de trailers e imagens.

Postal 2: Share The Pain

Querem desafiar Osama Bin Laden para um tiroteio? Então não percam esta versão *multiplayer* de um dos jogos mais polémicos de todos os tempos.

Especial EA Sports

A Hype! viajou até Vancouver para conhecer os novos jogos de desporto da EA. Destaque para a entrevista a Peter Moore e imagens exclusivas de **FIFA 09**.

HOLLYWOOD RENDE-SE AOS VIDEOJOGOS

Esgotado o filão da banda desenhada, chegou a altura dos heróis de videojogos conquistarem o mundo da Sétima Arte. Descubra quem lhes vai vestir a pele nos próximos anos.

Bruce Willis
O John McClane da série "Die Hard" prepara-se para encarnar um dos protagonistas da adaptação cinematográfica de **"Kane & Lynch"**. Willis dará corpo a Adam 'Kane' Marcus, o mercenário que se vê forçado a fazer parelha com um assassino esquizofrénico (James Lynch) com o intuito de realizar um assalto que evitará o homicídio da sua família.

Kristin Kreuk
A Lana Lang da série televisiva "Smallville" sai da casca e distribui pancada a rodos no próximo filme da saga Street Fighter. Com estreia prevista para a Primavera de 2009, **"The Legend Of Chun-Li"** contará a história de uma lutadora de artes marciais que embarca numa missão de vingança e redenção pessoal.

Michael Clarke Duncan
Nomeado para um Óscar pela sua actuação em "The Green Mile", este actor conhece, como poucos, o mundo dos videojogos. Nos últimos anos, Duncan emprestou a sua voz a títulos famosos como God Of War 2, Saints Row e The Suffering 2. Agora, vamos poder vê-lo no grande ecrã como um dos vilões de **"The Legend Of Chun-Li"**, mais concretamente o pugilista Balrog, homem que, segundo a lenda, é capaz de matar opositores com um único murro.

Cary-Hiroyuki Tagawa
Recordam-se de Shang Tsung do filme "Mortal Kombat"? Pois bem, o nome Cary-Hiroyuki Tagawa pode não vos soar familiar mas a sua cara é um dos rostos mais populares dos action movies produzidos nos últimos 20 anos. Este especialista em artes marciais prepara-se para abraçar um novo projecto relacionado com os videojogos: Cary vai dar vida a Heihachi Mishima no filme **"Tekken"** produzido a meias pela Namco e Crystal Sky Pictures.

Ben Kingsley
"Gandhi" e "Schindler's List" são o cartão-de-visita deste notável actor britânico. É com natural expectativa que aguardamos pelo trabalho de representação de Ben Kingsley em **"Prince Of Persia: The Sands Of Time"**, filme onde desempenhará o papel do maquiavélico Nizam que conspira roubar o trono ao irmão (o Rei Shahrman), assassinando-o e lançando as culpas sobre o Príncipe da Pérsia.

Mark Wahlberg
O capitão Leo Davidson do remake de "Planet Of The Apes" e Dignam de "The Departed" são alguns dos trabalhos que lançaram Mark Wahlberg para as luzes da ribalta. Este prestigiado actor foi escolhido a dedo pela 20th Century Fox para representar o papel de **Max Payne** numa película que retém os tiroteios em bullet time e a atmosfera film noir dos jogos de culto criados pela Remedy.

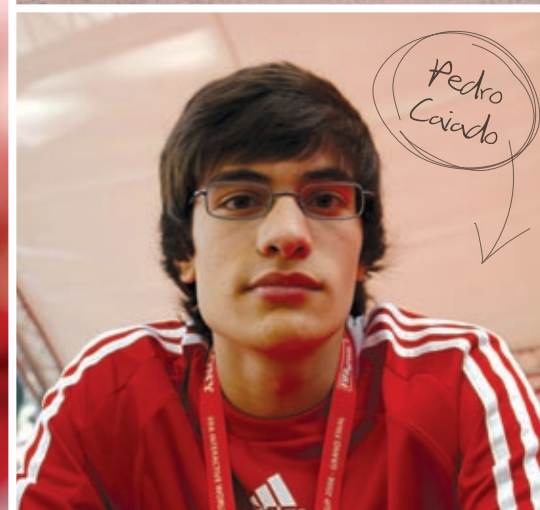
Leonardo DiCaprio
Depois de ter apresentado a interpretação da sua vida ao interpretar o papel do visionário do cinema e aviação Howard Hughes em "The Aviator" (um projecto pessoal de DiCaprio realizado por Martin Scorsese), o menino bonito de Hollywood vai ser a principal estrela de **"Atari"**, um filme biográfico sobre a vida de um dos pais da indústria de videojogos, Nolan Bushnell.

Lance Henriksen
O detective Frank Black da série televisiva "Millenium" (os mais velhos recordar-se-ão também dele como Bishop em "Aliens") é a estrela de cartaz do segundo filme baseado no imaginário **Alone In The Dark**. Este versátil actor é um habituée das lides dos videojogos: basta recordar obras como Mass Effect (Admiral Steven Hackett), GUN (Thomas MacGruder) ou Red Faction 2 (Molov).

Luke Goss
Quando, em 1987, os Bros cantavam "When Will I Be Famous?" (lembram-se trintões?), Luke Goss não imaginava, decerto, que seria no mundo da Sétima Arte que acabaria por consolidar a sua carreira artística. O Nomak de "Blade 2" vai agora calçar as luvas de Steve Fox, um pugilista britânico que vai enfrentar uma infindável legião de lutadores na adaptação de **Tekken** ao grande ecrã.

Jake Gyllenhaal
A Disney quer transformar **"Prince Of Persia"** numa franchise tão lucrativa como "Pirates Of The Caribbean". Jake Gyllenhaal encarna o príncipe que tenta salvar o mundo após ter libertado as mortíferas Areias do Tempo. Depois de Johnny Depp, com o seu irresistível charme, ter "carregado às costas" a trilogia pirata, estará Gyllenhaal à altura de um dos blockbusters de 2009?

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2008
AOS CHUTOS NA ALEMANHA

Dias quentes e solarengos, meninas e meninos de roupa cavada e amena cavaqueira podem não ser propriamente a imagem de marca da Alemanha, mas foi esse o ambiente vivido na capital Berlim aquando do campeonato mundial de **FIFA 08**. O evento, organizado pela Electronic Arts em parceria com a Sony Computer Entertainment e a FIFA, juntou os 32 melhores jogadores do mundo e viu o vencedor arrecadar um prémio de 13 mil euros e acesso à próxima gala FIFA para receber o título das mãos do presidente desta organização, Sepp Blatter.
Defendendo as cores nacionais esteve Pedro Caiado. Apesar de admitir não ser jogador de PlayStation 3 – a consola utilizada na competição – o jovem de 17 anos brilhou na fase de grupos, vencendo os jogadores sul-africano e australiano, e empatando com um dos participantes norte-americanos. O Pedro caiu nos oitavos de final às mãos do espanhol Alfonso Ramos, que acabaria por se sagrar campeão ao derrotar o norte-americano Michael Ribeiro - filho de pais portugueses, adepto do Benfica e da selecção das Quinas. Afinal, o sangue luso acabou por chegar à final.

PASSATEMPO CRUSADERS: THY KINGDOM COME

A Hype! e a rede MyGames associaram-se à Virgin Play na organização de um passatempo que celebra a edição de Crusaders: Thy Kingdom Come no mercado português. Para ganhar um dos 10 jogos e nove canecas Crusaders que temos para oferecer basta visitar www.mygames.pt/passatempo-crusaders e seguir as regras indicadas no site.

PASSATEMPO ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Enemy Territory: Quake Wars acaba de ser lançado na PlayStation 3 e a Hype!, juntamente com a Activision e a Ecofilmes, têm 5 jogos para oferecer. Basta visitar www.mygames.pt/passatempo-quakewars e seguir as regras indicadas no site.

GANHEM UM JOGO GRAND THEFT AUTO 4!

Para se habilitarem a ganhar um dos 15 jogos Grand Theft Auto 4 que temos para oferecer, basta responder correctamente à seguinte questão: Qual é a prenda que Niko Bellic recebe após visitar a Statue Of Happiness? Enviem as vossas respostas para leitoreshype@mygames.pt ou visitem o site do passatempo em www.mygames.pt/passatempo-julho08-gta4

STAN WINSTON FECHA A CORTINA

«Eu não faço efeitos especiais. Eu crio personagens e utilizo as ferramentas dos efeitos especiais para o fazer». Estas palavras que Stan Winston declarou à BBC em 2003 resumem na perfeição os seus quase 40 anos de carreira: criador de efeitos especiais, realizador de cinema e especialista em caracterização e animatrónica. Os videojogos devem-lhe muito.

"Aliens", "Terminator", "Predator" e "Jurassic Park" serão os exemplos mais mediáticos da sua criatividade e importância no mundo do Cinema. As personagens que criou marcaram gerações que ainda hoje recordam grandes momentos desses filmes e... das suas personagens não-humanas.

Stan Winston começou por querer ser actor. «Falhei redondamente. Mas queria continuar no Cinema, e então inscrevi-me em cursos de caracterização. Já que não era actor queria, pelo menos, ajudar os actores a criarem as suas personagens o melhor possível». Algo que demonstra toda a sua filosofia de trabalho, a perseguição da personagem, da humanização destas, nem que estas fossem virtuais. Uma ideia e trabalhos que influenciou bastante a indústria dos videojogos, que luta todos os dias por criar personagens virtuais credíveis e marcantes.

Esta "obsessão" granjeou-lhe seis nomeações e quatro Óscares nas categorias de Efeitos Especiais e Caracterização ("Aliens", "Terminator 2: Judgement Day" e "Jurassic Park").

Nestes últimos anos, vinha a colaborar com o MIT Media Lab no intuito de criar robôs mais "humanos", um pouco à semelhança da personagem do ursinho Teddy, do filme "A.I.".

Stan Winston morreu no dia 15 de Junho, após sete anos de luta contra um raro cancro hematológico denominado por mieloma múltiplo.

CRECENTE ON

Brian Crecente

E se?

E se tivessem em carteira um jogo fantástico? E se tivessem fãs "mortos" por experimentá-lo? Mas e se não houvesse forma deles poderem jogá-lo?

Street Fighter 4, com edição prevista para Julho, pode ter a arte e o coração da idolatrada franchise, pode ter legiões de fãs mas aquilo que não possui, pelo menos nos Estados Unidos, são as máquinas de arcada.

Este título da Capcom, a primeira sequela para Street Fighter no espaço de sete anos, parece querer reinventar uma franchise com 21 anos de idade ao mesmo tempo que se mantém fiel às suas raízes, mas a sua chegada surge demasiado tarde para conseguir salvar as máquinas de arcada aqui nos Estados Unidos.

Numa entrevista no princípio deste ano ao produtor do jogo Yoshinori One, ele confessou-me que a equipa por detrás da sequela estava a tentar levar a franchise a focar-se novamente com este título. Street Fighter foi ficando cheio de truques e perdeu o seu rumo. Aquilo que o jogo sempre foi suposto abordar era o timing, à semelhança das artes marciais reais, não golpes vistosos.

E daquilo que já vi, quando tive a oportunidade de jogá-lo numa máquina de arcada, a equipa está no bom caminho. Como um jogador que se foi desinteressando cada vez mais por Street Fighter, descobri que este quarto episódio é uma lufada de ar fresco em cel-shading a 2,5 dimensões.

O seu potencial é tão grande que, tivesse este jogo chegado três ou quatro anos antes, talvez pudesse ter impedido a morte das arcadas. Mas sendo editado em 2008, o único espaço que Street Fighter 4 vai encontrar aqui nos States é uma extravagante cadeia de salões de máquinas de arcada espalhadas pelo país, ou o lar de um abastado e ferrenho fã.

É uma ironia que não passou despercebida à Capcom que anunciou recentemente planos para converter o proeminente jogo de pancada para as consolas.

Dizem-me que nos Estados Unidos existe um enorme interesse por esta lendária franchise, mas que isso não se traduz numa garantia de espaço de exibição, mesmo contando com os grandes salões de arcadas, para valer a pena assinar um contrato de distribuição neste mercado.

Para a actual geração de jogadores que cresceram a jogar Street Fighter nas plataformas Nintendo, um Street Fighter 4 numa consola pode ser suficiente. Mas aqueles de nós que envelheceram com a franchise, nunca ficarão totalmente satisfeitos.

Passaram-se 21 anos desde que o dragão Street Fighter abriu caminho ao soco nos salões de arcada espalhados pelos Estados Unidos; 21 anos desde que atirei a minha primeira bola de fogo acidental das mãos de Ryu numa máquina encostada a um canto de um salão de bowling; 21 anos desde que as arcadas me deixaram submerso nos seus encantos.

Street Fighter 4 na X360 ou PlayStation 3? Isto é como querer expor um Monet no McDonald's. Penso que vou antes esperar pela minha próxima viagem ao Japão, quando poderei jogar a Street Fighter 4 tal como é suposto: sentado numa cabina, cheio de moedas nos bolsos numa sala repleta de fumo.

Brian Crecente é o editor-chefe do site de jogos Kotaku. É também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da MSNBC e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e filho, Tristan.

ORIGAMI

START

BRIAN ASHCRAFT

Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos Kotaku.com.

É também Editor Colaborador na revista Wired e cobriu tecnologia, videojogos e cultura pop em numerosas publicações.

Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.

Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.

Odeia tomate.

Crise de identidade

Desde a fusão em 2003, a Square Enix tem consolidado a reputação de "A" criadora de RPGs japoneses. E chiça, antes da citada fusão, quando só haviam a "Square" e a "Enix", essas duas companhias rivais também eram conhecidas, adivinharam, como "AS" criadoras de RPGs japoneses. Foi um casamento estratégico uma vez que ambas as empresas tinham a esperança de poder conciliar os seus ciclos de desenvolvimento para que enquanto a Square estivesse a trabalhar no próximo jogo da série **Final Fantasy**, a Enix editasse um novo **Dragon Quest** e vice-versa. Soa bem no papel mas o resultado final foi algo diferente. Aliás, a Square Enix parece estar a atravessar na indústria de videojogos uma espécie de crise de meia-idade em que a companhia tem mais dúvidas do que nunca sobre a sua própria identidade.

O final de 2005 e os primeiros meses de 2006 foram um ponto alto para a Square Enix. No Japão, a companhia estava a colher os frutos de duas aguardadas sequelas (**Kingdom Hearts 2** e **Final Fantasy 12**) já para não mencionar o delicioso **Dragon Quest Heroes: Rocket Slime** para a DS. Mas algures entre 2006 e o início de 2008, a Square Enix parece ter perdido o rumo. Uma enxurrada de jogos foram editados – alguns desenvolvidos internamente, outros apenas publicados pela Square Enix. Surgiram os remakes DS de Final Fantasy (a par de produtos semelhantes da série Dragon Quest), que pareceram estar em rota de colisão com a vaga de jogos casuais comercializados pela Square Enix para a portátil da Nintendo. Esse lote de jogos incluiu um simulador de ioga, um guia interactivo de vinhos e até um "jogo" de jardinagem. Nada que se assemelhasse ao típico produto Square Enix! Mas, olhando para trás, estes jogos casuais que têm sido publicados pela Square Enix serão certamente recordados como uma moda passageira, pelo que a companhia não pode ser responsabilizada por isso. Ou será que pode?

Algures no final do Verão do ano passado, recordo-me de estar sentado numa cafetaria de Quioto. Estava a pouco mais de um quarteirão de distância da estação ferroviária de Kawaramachi e enfiado no coração da cidade antiga, onde geishas e executivos ocupam as mesmas ruas. Enquanto bebíamos algumas chávenas de um rico café negro, um antigo empregado da Square Enix divulgou que «os elementos mais velhos da empresa preocupam-se, sobretudo, com o dinheiro» para explicar as razões por detrás da sucessiva edição de remakes (o mais irónico é que este profissional acabaria mais tarde por aceitar uma proposta de trabalho de uma fabricante norte-americana de hardware a troco de melhores condições salariais). Enquanto a Square e a Enix se fundiram originalmente para articular a produção dos jogos Final Fantasy e Dragon Quest, começou a parecer que ambas as empresas estavam era a articular o desenvolvimento de remakes. Mesmo levando em conta o ocasional flash de brilhantismo, a Square Enix estava a deitar-se à sombra do seu glorioso passado.

Claro, os remakes satisfizeram alguns fãs, mas onde estavam **Dragon Quest 9** e **Final Fantasy 13**? É óbvio que este último é um grande título PS3 e grandes jogos PS3 demoram a ser terminados, mas a sua produção parece estar a arrastar-se de forma infindável. Por demasiado tempo! Ainda pior é o ciclo de desenvolvimento de Dragon Quest 9, o qual de certeza não está a ser ajudado pela edição contínua dos remakes Dragon Quest. A Square Enix foi suficientemente astuta para subcontratar ao estúdio de **Professor Layton And The Curious Village** - a Level 5 - a produção de Dragon Quest 9, mas não tem recorrido à mesma esperteza para deixar de inundar o mercado com remakes! Os clientes hardcore conseguirão distinguir os jogos DS de Dragon Quest mas e os utilizadores casuais? O mesmo se aplica a Final Fantasy 13 e **Final Fantasy Versus 13** para a PS3. Os fãs da franchise comprarão as duas versões; no entanto, é natural que o utilizador casual se sinta confuso com esta situação. Assim, enquanto a Square Enix procura penetrar no mercado casual, a empresa afasta ao mesmo tempo esse tipo de consumidores

> *A Square Enix parece estar a atravessar na indústria de videojogos uma espécie de crise de meia-idade em que a companhia tem mais dúvidas do que nunca sobre a sua própria identidade.*

com um infindável número de remakes e spin offs. Com esta elevada taxa de edições mais parece que a companhia está a "atirar esparguete à parede" para ver o que cola. É incompreensível!

Eis o problema: parte da Square Enix está interessada no jogador casual como é evidente pela edição de títulos casuais para a DS. Outra parte da companhia está concentrada no jogador hardcore. Algures no tempo, esta separação gerou uma brecha na empresa que não existia dantes. Talvez porque a Square Enix, para o bem e para o mal, se aninhou conscientemente a um canto concentrando-se apenas na produção de RPGs para o mercado japonês? Diversas fontes no seio da empresa contaram-me que foi recentemente realizada uma acalorada reunião em que o presidente da Square Enix, Yoichi Wada, ameaçou começar a despedir empregados se eles não (e estou a parafrasear) «parassem de criar jogos que apenas eles gostavam de jogar». Wada está supostamente preocupado que o portfólio da companhia torne-se cada vez mais insular, alienando a empresa do público mainstream. Ele tem toda a razão para estar apreensivo. Comparem os recentes resultados financeiros da Square Enix com anos anteriores. A empresa não consegue ser tão bem sucedida como no passado à medida que inúmeros Final Fantasy se vão amontoando nas prateleiras das lojas de jogos.

Enquanto editoras como a Capcom e a Sega se revelaram bastante astutas na sua abertura ao mercado ocidental, a Square Enix chegou tarde à festa. Não deixa de ser irónico porque o fantástico trabalho de localização dos jogos Final Fantasy, na segunda metade da década de 90, fez avançar imenso a tradução de jogos asiáticos. No entanto, a Square Enix, até certo ponto, parece ter ficado presa nessa época. Aparentemente, os tradutores da Square Enix não trabalham directamente com os estúdios de desenvolvimento à semelhança do que acontece, por exemplo, na Capcom. De facto, a interacção entre os tradutores e os designers da Square Enix é, supostamente, bastante limitada e os tradutores estão completamente separados da equipa. Contudo, o líder da Square Enix continua a expressar o seu interesse em aumentar as vendas na Europa e Estados Unidos mas, ao mesmo tempo, a companhia não está a integrar nos seus estúdios de desenvolvimento trabalhadores ocidentais à imagem do que aconteceu com a Capcom, Sega e até mesmo a Konami. As duas primeiras editoras têm procurado activamente programadores ocidentais para criar ou coproduzir os seus jogos.

E a Square Enix? Ela está a utilizar o motor Unreal Engine 3 num dos seus próximos projectos... A Square Enix apenas utiliza os seus tradutores para localizar os diálogos, criando uma espécie de vácuo em que o estúdio de desenvolvimento trabalha estritamente segundo as convenções do game design nipónico. Não que isto seja assim uma coisa tão má pois foi esse apelo japonês que esteve na base do êxito no passado. É justo. Mas comparem isto, por exemplo, com a forma como a Konami teve um membro da Kojima Productions (Ryan Payton) a criar podcasts em Inglês sobre o desenvolvimento de **Metal Gear Solid 4** (MGS4), para além de integrar a tempo inteiro a equipa de produção. Ryan Payton, um grande fã de **Gears Of War**, é responsável pela estreia em MGS4 de dicas visuais a explicar os comandos, para além de ter ajudado a simplificar a velha e complexa interface da série Metal Gear Solid. Por vezes, uma perspectiva diferente ou um cruzamento de opiniões pode trazer novos e dinâmicos resultados.

A Square Enix está a dar os primeiros passos em frente no século XXI. No início de Junho, a companhia marcou presença numa conferência de imprensa da Microsoft, realizada em Tóquio, onde foi anunciado que o aguardado **Star Ocean 4** aparecerá na X360. Obviamente, como o jogo foi apresentado num evento da Microsoft, ninguém quis confirmar se o próximo episódio da saga Star Ocean será alguma vez editado na PS3. Na mesma conferência de imprensa, foi revelado que **The Last Remnant** vai fazer a sua estreia nas consolas Xbox. Esta obra foi originalmente anunciada em 2007 e a Square Enix fez questão de frisar que o jogo seria editado em simultâneo no Japão e Estados Unidos neste Inverno, com a versão europeia a surgir posteriormente nos escaparates. Agora parece que o jogo terá um lançamento simultâneo... na X360 com a versão PS3 a ser editada mais tarde. E a editora declara agora que The Last Remnant será simultaneamente publicado em todos os continentes (Europa incluída) neste Inverno – na X360.

O que interessa é que, no dia imediatamente a seguir após ter aparecido na conferência de imprensa da Microsoft, a Square Enix anunciou um evento especial dedicado às franchises Final Fantasy e Kingdom Hearts, a realizar-se no Japão no final deste Verão, onde serão apresentados jogos exclusivos para as plataformas da Sony. Nem um jogo partilhado com a X360 aparecerá. Nada de Star Ocean 4, nada de The Last Remnant, nada. Isso é aceitável, visto a X360 estar a debater-se com dificuldades no Japão, mas revelar jogos numa conferência de imprensa japonesa e depois organizar um evento em que esses títulos nem sequer constam do *line-up* não é propriamente um sinal de confiança. Bem, eventualmente nem sequer é esse o objectivo.

O jogo de que eu tenho mesmo saudades é... Que clássicos gostariam de ver recuperados no PC ou nas consolas de nova geração? Passem pelo nosso espaço no fórum MyGames - **http://forum.mygames.pt/viewforum.php?f=45** e partilhem a vossa dica com o resto do mundo.

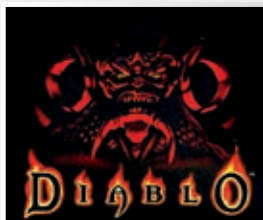
10 CLÁSSICOS A PEDIR UMA SEQUELA

Que clássicos mereciam ser recuperados à luz da tecnologia de ponta dos actuais PCs ou consolas de nova geração? A Hype! andou a palmilhar fóruns online de todo o mundo e descobriu dez títulos que parecem reunir o consenso dos fãs de videojogos. A saudade é mesmo um sentimento terrível...

MONKEY ISLAND

Entre concursos de escarretas e duelos de espadachim com insultos à mistura, a série Monkey Island ficou eternamente gravada na memória dos jogadores mais velhos graças ao seu irresistível sentido de humor. Guybrush Threepwood, Elaine Marley e o pirata zombie LeChuck fazem-nos falta nesta época dominada por First Person Shooters e jogos casuais.

DUKE NUKEM

É incrível como parece ter sido ontem que dizimámos extraterrestres ao som de «come get some!». Duke Nukem 3D foi editado há 12 anos atrás e os fãs esperam e desesperam pela sua sequela oficial, Duke Nukem Forever. Se já perderam a crença, dêem um salto a **www.3drealms.com/news/2008/06/jace_hall_show_and_dnf.html**. Ver para crer.

DIABLO

Quem detesta o jogo clama que ele não passa de um hack 'n' slash para coleccionadores de objectos. Os fãs veneram-lhe o ritmo e uma infindável árvore de habilidades. Foi também um dos responsáveis pelo boom dos jogos online. Não é por isso de estranhar que muitos apostem que o próximo projecto da Blizzard chama-se... World Of Diablo.

STUNT CAR RACER

Montanhas-russas sem muros nas bermas. Dois pilotos em pista. Saltos de cortar a respiração. Tudo isto foi congeminado pelo genial Geoff Crammond, o homem que se rendeu aos encantos da Fórmula 1. Com os jogos de corridas na fronteira do hiper-realismo, nada como voltar a injectar um pouco de fantasia e loucura no mundo das quatro rodas.

GRIM FANDANGO

Uma regra básica de qualquer meio artístico é sair de cena no topo da carreira. Infelizmente, a LucasArts levou este lema demasiado à letra e deixou milhares de jogadores órfãos de diversão com esta derradeira aventura onde o film noir dá a mão a uma inesquecível trama em que vestimos a pele de um servo da Morte – Manny Calavera – com problemas existenciais.

MAX PAYNE

Não existem certezas relativamente à data de edição de Alan Wake mas o que os fãs da Remedy gostavam mesmo de saber é quando será anunciado o terceiro episódio da saga Max Payne. O filme está aí ao virar da esquina e terá Mark Wahlberg na pele do detective que "não tem nada a perder".

SYNDICATE

Peter Molyneux foi recentemente apelidado de "velho vigarista" mas, malgrado as suas infundadas promessas, ele teve a arte e engenho para criar alguns jogos verdadeiramente formidáveis. Syndicate foi um desses casos, uma mistura compulsiva de estratégia, tiroteios e conspirações capitalistas.

PLANESCAPE: TORMENT

A história de um imortal amnésico que embarca numa viagem para descobrir os mistérios que rodeiam a sua existência. Em 1999, a Black Isle Studios criou um título de role-play que rapidamente se transformaria numa das obras de culto da História dos videojogos. Será que um argumento com cerca de 800 mil palavras ainda teria uma palavra a dizer nesta era dos gráficos de alta definição?

SHENMUE

Quando se estreou na Dreamcast, Shenmue abriu a janela para um futuro dos videojogos em que a liberdade de movimentos se aliava aos épicos enredos dos RPGs nipónicos. O episódio seguinte voltou a deliciar os fãs mas os desmesurados custos de produção (acima dos 70 milhões de dólares) inviabilizaram a tão aguardada sequela.

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Pode ter sido um jogo cravejado de bugs (até foi preciso um patch para que os jogadores conhecessem o epílogo da trama) mas raros são os jogos com uma abordagem tão desabrida de temas como a sexualidade e a (falta de) racionalidade da condição humana. Tanta gente por esse mundo fora que desespera para dar mais umas dentadas pelas ruas de Los Angeles...

CINEMA E VIDEOJOGOS, PRIMOS DESAVINDOS

Porque são tão más as adaptações de filmes a videojogos? Eis o tema que reuniu à mesa oradores oriundos de diversos sectores da indústria numa animada palestra que decorreu no evento Ubidays, organizado pela Ubisoft no Museu do Louvre, em Paris, e no qual a Hype! esteve presente.

Então, qual é a resposta à velha questão que anda na cabeça de críticos e jogadores desde que "E.T." foi adaptado a jogo da Atari 2600, em 1982, apenas para ser considerado uma das piores peças de software de entretenimento jamais editadas e ver centenas de milhares de cópias serem enterradas no deserto do Novo México – um jogo que ajudou sozinho a despoletar o crash que afectaria a indústria de videojogos em 1983.

Bom, a resposta é que as adaptações modernas não são assim tão más – recordemse títulos como **O Padrinho**, os jogos **The Lord Of The Rings**, a série **Harry Potter** (todos da Electronic Arts) ou **King Kong**, da própria Ubisoft. Claro que continuam a existir jogos como **Transformers** e **Iron Man**, mas por trás destes fracassos estão recursos mal geridos e uma relação ainda tensa entre estúdios de cinema e as editoras de videojogos que os primeiros ainda vêem como ameaça.

«Muitas vezes gasta-se tanto dinheiro a comprar a licença de um filme e a pagar aos principais actores para participarem no jogo com as vozes, que não sobra muito para fazer o jogo!», explica sem papas na língua Michael Gartenberg, vice-presidente da empresa de consultoria Jupiter Research.

Por outro lado, e apesar de sublinhar que o mercado de videojogos está longe de ser de massas – ainda é demasiado segmentado e menos maduro que o do cinema -, Gartenberg alerta para o receio que certos estúdios de cinema têm dos videojogos, os quais consideram uma ameaça à sua posição no sector do entretenimento. A relação entre os dois negócios nem sempre é pacífica. «Há enormes listas de exigências que os estúdios impõem aos criadores de videojogos e que limitam o que se pode fazer». Por exemplo, a Warner não permitir que a Atari usasse o protagonista de "The Matrix", Neo, como herói do seu jogo **Enter The Matrix**. E não se estranha que não seja possível jogar o papel de Luke Skywalker? Somem-se-lhe prazos apertados impostos por estúdios de cinema e editoras de videojogos e a ideia que ainda subsiste junto de alguns estúdios de cinema de que os videojogos não passam de mais um produto de merchandise, e temos produtoras de videojogos de mãos quase atadas para criar algo de valor.

A solução, segundo o director executivo da Ubisoft Montreal, Yannis Mallat, é «haver uma verdadeira convergência de mentalidades entre os criadores» de filmes e jogos. «Têm de pensar numa propriedade intelectual desde o início, pensando de que forma filme e jogo se podem complementar». Como exemplo de uma relação saudável entre media diferentes, dá o sucesso da chancela Tom Clancy. Na verdade, para Yannis, o escritor Tom Clancy arrisca-se «a ser mais conhecido pelos jogos com o seu nome do que pelos livros que escreveu e filmes com o seu nome».

Se a relação entre filmes e jogos era o ponto de partida, a conversa rapidamente descarrilou para outros temas. Por exemplo, por que motivo os videojogos não geram receitas com merchandise? A resposta é tão simples e idiota como «as editoras de jogos acham que não se devem dispersar por outras áreas de negócio», explica Yannis. Mas toda a parafernália de merchandise em torno de Super Mario, ou de obras como **Halo**, demonstram que existe aqui uma fonte de rendimento valiosa que é simplesmente ignorada.

Em relação ao futuro, volta-se a entrar na velha questão das "emoções" nos videojogos. Para Michael Gartenberg, «a emoção está ausente dos videojogos porque os autores perseguem conceitos como a imersão e o storytelling, mas não exploram a importância das personagens». Para o analista, os jogos concentram-se demasiado em recompensar apenas quem joga bem, não valorizando os erros dos jogadores menos habilidosos e aproveitando-os para os tornar em experiências integradas na narrativa.

A importância do realismo também é questionada por Gartenberg. «Nos anos 70 e 80, sem se poderem esconder atrás de gráficos, sons ou memória, os jogos só se defendiam de uma forma: ou eram divertidos ou não eram. Os jogadores querem jogos que repliquem a realidade como pensam que é, não como ela é realmente. Por exemplo, qual é a piada de morrer com um único tiro?».

HARDCORE

ACTIVISION

1,89 mil milhões de euros. Esta cifra corresponde às vendas arrecadadas pela Activision entre Abril de 2007 e Março de 2008. Foi o ano mais rentável de sempre da editora graças a títulos como Call Of Duty 4 que, só à sua conta, já vendeu mais de dez milhões de exemplares em todo o mundo.

AGE OF CONAN

A norueguesa Funcom parece ter finalmente descoberto a fórmula mágica para rivalizar com World Of Warcraft. Age Of Conan tornou-se num dos jogos PC mais rapidamente vendidos de sempre com mais de um milhão de exemplares distribuídos após três semanas de comercialização.

SOFTCORE

ESA

Primeiro foi a Activision e a Vivendi a renunciarem à instituição. Depois a LucasArts e a iD Software "rasgaram" o cartão de sócio. Pelo caminho, soube-se que a ESA pagou cerca de cinco milhões de dólares para indemnizar o LA Convention Center pela mudança de instalações da feira E3.

LAURENT FISCHER

Só os «geeks e otakus» se queixam da falta de um disco rígido na Wii? Ou o director de marketing da Nintendo Europa despreza os fãs que se mantiveram fiéis à Nintendo no final dos anos 90 ou a companhia rendeu-se às mães e avozinhas que jogam Wii Fit e Brain Training.

UBISOFT É P'RÓ MENINO E P'RÁ MENINA!

Mães, filhas, tios, primos, pais, avós e avôs: a Ubisoft quer toda a gente a bordo e tem chupa-chupas para todos. No evento Ubidays, em Paris, a editora gaulesa apresentou a nova linha de títulos Games For Everyone, um catálogo de jogos para o público casual que navega nas margens do mainstream interactivo. «Realizar tarefas do dia a dia de uma forma divertida», eis a sua divisa, apresentada pela produtora executiva responsável por este segmento, Pauline Jacquey.

De produtos para raparigas a software de auto-ajuda, há de tudo para todos.

Petz, por exemplo, pega (ou diríamos antes copia) o conceito de Nintendogs, lançado para a DS, e transporta-o para a Wii. Há vários cachorros para acarinhar e treinar como se fossem de verdade; pistas de obstáculos para os manter em forma e divertidos truques para ensinar.

MyHealth Coach: The Easyway To Stop Smoking poderia vir a fazer sucesso em Portugal se estivesse localizado na nossa Língua e fosse bem-promovido: trata-se de um software para ajudar fumadores a abandonarem o vício – útil com a subida do preço do tabaco e com a nova lei do tabaco. Como é moda nestes produtos casuais, o produto é legitimado pelo apoio de profissionais na área. Neste caso, são os especialistas do método Allen Carr quem contribuem com os seus conhecimentos para criar jogos que informam e educam o fumador de uma forma divertida, baseada num modelo de estímulo-recompensa e sem as tácticas choque ostentadas nos maços de cigarros. Será mesmo possível criar programas personalizados junto de um *personal coach* virtual, tendo em conta informações como o número de cigarros fumados, a duração do vício e o dinheiro gasto. Este é o primeiro produto de uma linha que inclui software de aprendizagem de Línguas (**MyWordCoach**) ou de perda de peso (**MyHealth Coach: Manage Your Weight**).

Já Imagine é uma linha de produtos para Wii e DS inteiramente dedicada a jovens raparigas dos 8 aos 13 anos. Em **Girl Band**, as raparigas podem formar a sua própria banda, escolher instrumentos e canções e tornarem-se divas em miniatura. Elementos como música, moda e jogos são misturados num mesmo pacote. Por falar em moda, **Fashion Model** é uma ferramenta para desenhar de roupa e maquilhagem – um jogo de bonecas. **Teacher** permite viver outro sonho de meninas: serem professoras numa escola onde podem educar e motivar uma turma de alunos. Finalmente, **MySecretWorld** pretende fazer da DS a companhia favorita de todas as raparigas: é um diário interactivo que permite não só fazer o registo do dia a dia (e o software permite partilhar "segredos" com amigas que também possuam uma DS e um cartucho) mas também participar em trivias e outros minijogos, preencher testes de personalidade, consultar os signos, etc.

SOUNDBYTES

[Sobre o seu próximo projecto após Fable 2] «Penso que é uma proeza científica tão significativa que surgirá na capa da revista Wired».

PETER MOLYNEUX, DESIGNER DE VIDEOJOGOS, AUTOR DE POPULOUS E BLACK & WHITE

«Os videojogos promovem uma espécie de letargia nos miúdos. Eles transformam-se em jogadores zombie. Por isso compreendo a preocupação de quem afirma que as pessoas que jogam Guitar Hero nunca pegariam numa guitarra a sério».

SLASH, GUITARRISTA DOS VELVET REVOLVER E GUNS N´ ROSES

[Discurso do presidente da Square-Enix numa reunião interna com os estúdios de desenvolvimento] «Parem de criar jogos que só vocês querem jogar!».

YOICHI WADA, PRESIDENTE DA SQUARE-ENIX

«Os jogadores estão habituados a fracas cutscenes. Essa é uma das razões pelas quais elas são tão pouco apreciadas. Eu acredito que as melhores cutscenes de Heavenly Sword superam as melhores sequências do filme "Beowulf" na recriação das emoções humanas».

TAMEEM ANTONIADES, DIRECTOR CRIATIVO DA NINJA THEORY (HEAVENLY SWORD)

[Falando sobre um dos seus próprios jogos] «Tirando o facto de correr numa consola de nova geração, não existe qualquer tipo de evolução. Ninja Gaiden Sigma não foi criado por mim mas por um dos meus subordinados que, basicamente, copiou o sucesso do Ninja Gaiden original».

TOMONOBU ITAGAKI, DESIGNER DE VIDEOJOGOS, EX-DIRECTOR DA TEAM NINJA

12+
www.pegi.info
há uma estrela dentro de todos nós
Quer sejas um fã de Rock ou uma diva da Pop, gostes do que gostares, teremos sempre uma canção para ti.
Mais de 30 novas músicas por onde escolheres. Temas dos Nirvana, The Police, Eminem e George Michael, entre muitos outros. A lista não acaba, pois podes fazer o download das tuas músicas preferidas na SingStore™, com centenas de canções à escolha incluindo alguns dos maiores êxitos da música portuguesa, como Da Weasel, Humanos ou Paulo Gonzo. Grava as tuas actuações e partilha os teus melhores vídeos no My Singstar™ online. É garantido que vais libertar a estrela que há em ti.
Mais diversão SingStar também disponível para PlayStation®2.
singstar
singstargame.com
singstar
Vol. 2
This is living
PLAYSTATION 3

CONTACTEM-NOS!
Coloquem-nos questões, protestem, critiquem, sugiram conteúdos, segredem-nos ao ouvido. É fácil: basta enviar um e-mail para leitoreshype@mygames.pt ou escrever para

Hype! - Rede MyGames
Avenida dos Bombeiros Voluntários, n. 7, R/C esq.
1675-108 Pontinha.

CARTA DO MÊS

Arcades Anónimas

Durante muitos anos as cabinas de videojogos representaram o avanço da indústria. Para estas máquinas eram programados os jogos mais arrojados e vistosos, praticamente superiores ao que era habitual encontrar nas consolas caseiras. Os espaços para máquinas recreativas funcionavam assim como antro das novidades, sendo possível desfrutar de géneros bem distintos: títulos de plataformas, *shooters* de progressão horizontal e vertical, jogos de luta, experiências automobilísticas, e outros que durante imenso tempo ajudaram a formar o pináculo da indústria.
Depois de um período de exclusividade nos salões a maioria desses jogos era convertida para as consolas domésticas, prolongando o sucesso de alguns títulos. A Sega, Namco, Taito, SNK, Capcom e Konami, enquanto companhias emergentes, competiram pela liderança do mercado editando jogos intemporais como **Sega Rally**, **Pac-Man**, **Street Fighter** e **Metal Slug**. Sendo títulos temporariamente exclusivos das máquinas recreativas ficava assegurado o interesse dos jogadores que achavam por bem investir nas máquinas que lhes propiciavam uma sensação de descoberta. As grandes salas de jogos serviam de ponto de encontro e convívio entre entusiastas e, num período não muito distante, esses espaços eram movimentados, propiciando lucro a quem arriscava a abertura ao público.
Contudo, sucessivas viragens na indústria, nomeadamente o *boom* da fase PlayStation e agora a ascensão da geração Touch (Nintendo DS) principalmente no Japão, causaram uma alteração profunda no desenvolvimento das máquinas recreativas, mudança patente no maior evento de sistemas do género, a Amusement Operators Union (AOU) - uma feira realizada anualmente no mês de Fevereiro, em Tóquio. Recentes indicadores apontam para uma perda de importância e estagnação dos jogos mais tradicionais. As consolas da actual geração (incluindo o PC), mais avançadas no hardware, exibem jogos superiores, de maior orçamento, sufocando os parcos investimentos para as máquinas recreativas. Não obstante este cenário, subsistem jogos para os adeptos mais *hardcore* como **Virtua Fighter 5**, e os recém-chegados **Street Fighter 4** e **King Of Fighters 12** fazem crer que algumas produtoras confiam nas máquinas recreativas ao ponto de estas receberem, em primeira linha, produções mais recentes. Mas não será uma questão de tempo até que os jogos tradicionais/*hardcore* deixem definitivamente as máquinas recreativas em favor das consolas? No Japão vingam sobretudo as máquinas de **Idolmaster**, entre outras que seguem a matriz da geração Touch. A Sega trabalha para isso e reconhece que o futuro passa por jogos do tipo treino mental, como os badalados **Brain Training**. Mesmo sem discutir datas concretas, os produtores de SF4 e KOF12 lá revelaram, na recente AOU, que gostariam de ver as suas criações nas consolas da nova geração.
Em Portugal o panorama das máquinas recreativas é desolador. As salas não têm clientela, estão vazias e sem moedas nos aparelhos não há renda que pague os alugueres. Os poucos espaços que permanecem abertos têm máquinas com mais de dez anos de idade e dificilmente se encontra uma novidade. No nosso país os jogadores *hardcore* trocaram os espaços recreativos pela tranquilidade do lar, instalando junto do moderno televisor de alta definição a consola mais potente do mercado.
Vítor Leal, via email

Aipo, Hyp, Hippie, Hipe?

Olá! É a primeira vez que escrevo e antes de mais nada queria dar os parabéns pela revista. O estilo está fantástico, tem boa escrita e imagens, entrevistas interessantes e secções bastante imaginativas.
Dito isto tinha umas perguntas/sugestões a fazer, que são as seguintes:
1) A revista chama-se "Hype!" ou "Hype"?
2) Se não me engano, os passatempos foram sempre para PlayStation 3 e Xbox 360. No futuro poderia também haver passatempos para Wii e para as portáteis.
3) Podiam fazer também análises de jogos descarregáveis na Virtual Console, na PlayStation Store e na Xbox Live Arcade, numa secção mais pequena tipo a secção "Outros Testes".
4) Na secção "Baixo Preço" têm lá jogos a preços mais baixos mas onde os acharam?
Diogo Mendes, via email

1) O nome da revista é "Hype!".
2) Fique atento aos passatempos dos próximos meses e poderá ter uma boa surpresa.
3) Já temos a secção "Downloads" que, apesar de não ter um carácter analítico, pretende despertar o interesse do leitor para os projectos mais apelativos nos serviços online de cada consola.
4) A secção "Baixo Preço" é feita com base nas promoções de grandes superfícies comerciais tais como a FNAC, Worten, Vobis, entre outras. É preciso ter em atenção que algumas das promoções estão sujeitas aos stocks existentes e, como tal, um ou dois dias são o suficiente para que alguns dos produtos deixem de se encontrar à venda. Nada melhor do que conferir a existência do produto em stock através do site oficial destas superfícies comerciais.

Metal Zelda: Twilight Gear

Achei deveras simpático da vossa parte não terem colocado uma questão de quantos jogos existem da saga Metal Gear, uma vez que a maior parte das pessoas não se lembra, ou não sabe, que houve o **Metal Gear** e o **Metal Gear 2: Solid Snake** antes de sair o mundialmente aclamado **Metal Gear Solid**.
Sabem por acaso onde é que eu posso arranjar o **The Legend Of Zelda: Twilight Princess**, mas para a GameCube? (Sem ser via Internet, isto é). É que eu já corri várias lojas e dizem-me que não há mas, no entanto, sei de relatos de pessoal que comprou o jogo cá em Portugal.
Rafael Ferreira, via email

A GameCube teve uma fraca penetração no mercado português e, como tal, é natural que muitos pontos de venda tenham abandonado a consola e os jogos. Sem ser via Internet, os melhores locais para procurar o The Legend Of Zelda: Twilight Princess são pequenas lojas de aluguer ou em cadeias como a GAME.

São os maiores e já agora passem pelo meu blog

O objectivo desde e-mail é que vocês saibam que existem leitores/jogadores que reconhecem o vosso bom trabalho enquanto "produtores" de uma revista. Compro a vossa revista desde a primeira edição e o oitavo nível supera qualquer outra lançada anteriormente. Gostei em particular do artigo "Os jogos imitam a vida", escrito pelo Nelson Calvinho, director de conteúdos. Desde já os meus parabéns pelo excelente artigo. Mas sem dúvida alguma que o artigo que se destacou na vossa revista foi o da Rockstar. Um dos melhores artigos que li nos últimos tempos em revistas de videojogos.
Eu possuo um blog de videojogos onde, por adorar a vossa revista, passarei a publicitar cada edição da mesma. Espero que não se importem, nem levem a mal. Se não concordarem que o faça, eu retiro. Com este email pretendo agradecer a toda a equipa pelos bons momentos de leitura que me proporcionam. Já agora, passem pelo meu blog e digam qualquer coisa, se possível - *www.poke360.blogspot.com.*
Bernardo Neves, via email

Obrigado pelos elogios e é claro que não há qualquer problema em publicitar a Hype!, até agradecemos. :-)

HTTP://FORUM.MYGAMES.PT
INTERVENÇÕES SELECCIONADAS DA COMUNIDADE MYGAMES

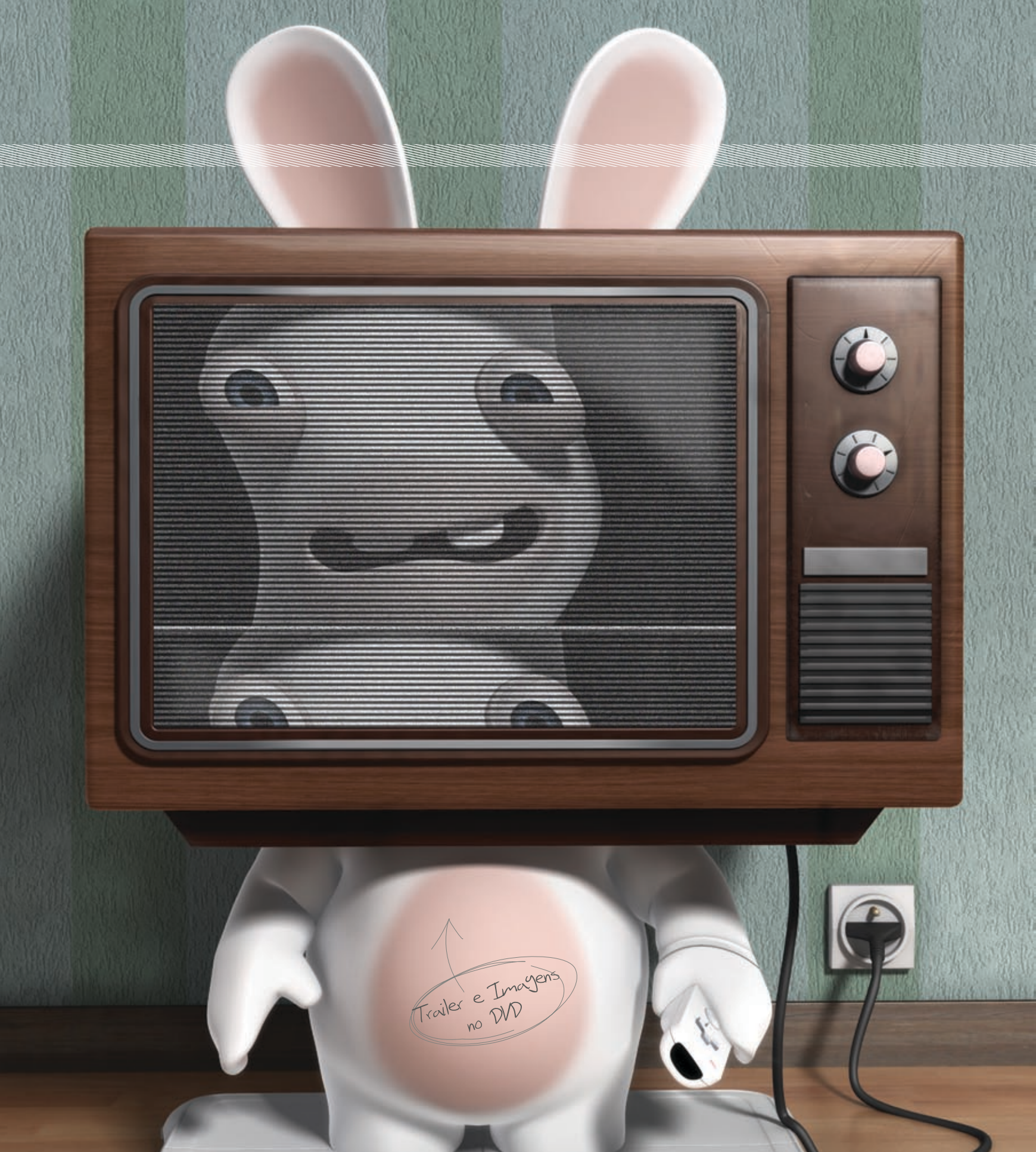
Tópico: ***Divulgação de uma comunidade de tradução de jogos PC...***

«Boas. Uma das maiores dificuldades para boa parte dos jogadores é a compreensão dos próprios jogos. Nem todos têm capacidade de entender inglês, é aí que entra este tipo de comunidades. Traduzir jogos de PC é um hobby, ninguém me paga por isso. É difícil conseguir ajuda, apesar de participar num fórum/site com mais de 700 mil utilizadores, apenas uma minoria ajuda nas traduções. Só para terem uma ideia, apenas 40 dos 700 mil têm o título "tradutor". Desses 40, sete fazem parte da equipa de Moderação.
Seria interessante ver um artigo sobre este tipo de trabalho, pois sendo feito por uma comunidade de fãs de jogos ele não é remunerado. Muitos jogadores só compram um jogo depois de verem se ele tem tradução, é um facto.
As empresas "apoiam" de certa forma este tipo de modificações pois ajudam a vender os seus jogos. Por exemplo, de momento temos o apoio do administrador do site da Human Head Studios para o jogo **Rune**. *Ele ajudou-nos a configurar o motor do jogo para aceitar os caracteres latinos.»*
Costa

«Eu alinhava nisso. Fazia um trabalho muito melhor que aquele que vejo a maior parte das vezes, até na televisão. Francamente prefiro as versões em Inglês mas eu compreendo, nem todos têm essa facilidade e acho que devem poder compreender o que estão a jogar, afinal, pagaram por isso, não foi?
E nem me façam começar com as traduções brasileiras... GAH!»
LSP

«Essa comunidade de traduções de jogos para Português já existe. O que é que ninguém a ajuda... **www.portugalacoes.info.***»*
DarkevilPT

«Eu acho que se uma pessoa não souber falar Inglês não devia ser chamado jogador. Eu falo Inglês desde os seis anos, não existe nenhuma dificuldade, as pessoas é que são preguiçosas. De qualquer maneira quanto é que isso paga?»
Zulu-Echo14

«É a GameVicio - **www.gamevicio.com.br.** *As traduções mudam apenas os textos dos jogos e não o áudio. O principal objectivo é tornar o jogo compreensível. Falaram de traduções em "brasileiro", pois é, eu também não gosto muito mas infelizmente são os únicos que ajudam, e com o novo acordo ortográfico a escrita vai ser similar. A maior diferença é o uso do gerúndio, que nós aqui usamos pouco e os brasileiros empregam com frequência. Isso de não se poder ser chamado de jogador por não entender Inglês é uma burrice. Para ajudarem basta entrar no fórum e procurar pelos projectos em andamento, entrar no tópico e mostrar disponibilidade.»*
Costa

A correspondência pode ter de ser editada para publicação.

PREVISÃO: 4º TRIMESTRE

Rayman Raving Rabbids: TV Party

TV Party será um *party game* para toda a família em que a Wii Balance Board terá um grande destaque, visto que 35 por cento dos jogos disponíveis serão controlados pelo rabo do jogador sentado na balança. O Beestie Boarding, por exemplo, é uma espécie de prova de bobsleigh cujo objectivo é realizar o máximo possível de truques no dorso de uma criatura selvagem. Mas se o jogador não tiver uma Balance Board não haverá problemas, já que se poderá jogar apenas com o Wii Remote e o Nunchuk. Está igualmente prevista uma versão DS.

Sistema: Wii/DS
Editora: Ubisoft

Mortal Kombat Vs DC Universe

Sistema: X360/PS3
Editora: Midway
Previsão: 4º Trimestre

Os mundos de Mortal Kombat e da DC Comics fundem-se num passe de mágica e o jogador explorará a trama a partir do ponto de vista das personagens de ambos os universos. Superman, Batman, Sub-Zero e Scorpion terão novos truques como, por exemplo, uma combinação de ataques na primeira pessoa ou a possibilidade de atirar o adversário pelo ar e, com um salto, agredi-lo em queda-livre. Porém, as Fatalities acabaram - a DC Comics não gostou muito da ideia de ver os seus heróis estropiados.

Guitar Hero: World Tour

Sistema: X360/PS3/Wii/PS2
Editora: Activision
Previsão: 4º Trimestre

Guitar Hero quer enfrentar **Rock Band**. A prova é o título World Tour que contará com um microfone e uma bateria para os jogadores poderem mostrar o seu talento inato. Mas a verdadeira aposta deste título é a personalização. Além de se poder criar uma personagem a seu bel-prazer, ao estilo das séries **Tony Hawk** e **Tiger Woods PGA Tour Golf**, o jogador também poderá personalizar a sua guitarra e bateria. Mas isto não fica por aqui. Guitar Hero: World Tour também permitirá a criação de músicas e a sua partilha através das redes online das consolas domésticas.

Trailers no DVD

PREVISÃO: 2009

Resident Evil 5

Chris Redfield está de volta ao universo de Resident Evil. Depois de ter aberto as hostilidades no primeiro jogo da série e de ter salvo a sua irmã Claire em **RE: Code Veronica**, ele regressa em busca da origem do devastador T-virus. A acção desenrola-se no continente africano e o herói será coadjuvado por uma agente feminina que o auxiliará a escapar das garras de uma infindável galeria de zombies. Uma opção de jogo em modo cooperativo permitirá que dois jogadores desvendem em simultâneo todos os segredos desta promissora aventura.

Sistema: X360/PS3
Editora: Capcom

The Legend Of Spyro: Dawn Of The Dragon

Sistema: X360/PS3/Wii/PS2/DS
Editora: Vivendi Universal
Previsão: Outubro

O terceiro e último título da série **The Legend Of Spyro** traz uma novidade interessante: o voo livre. A partir de agora o pequeno dragão poderá voar a qualquer altura do jogo, assim que o jogador queira. Outra opção que merecerá destaque é a possibilidade de se jogar com outra pessoa em modo cooperativo, em qualquer altura e sem prejudicar a progressão. O outro jogador poderá controlar Cynder e ajudar Spyro e companhia a regressarem à sua terra natal.

Dark Void

Sistema: X360/PS3
Editora: Capcom
Previsão: Final de 2008

Capturar um disco voador só com três jactos acoplados às costas? Parece algo injusto mas não é. Em Dark Void, o jogador poderá utilizar a sua maior mobilidade para destruir o escudo do veículo, livrar-se do piloto e controlar o disco voador de modo a poder combater em pé de igualdade com os restantes inimigos. Esta será, talvez, a nota de destaque do próximo jogo de acção da Capcom que também permitirá ao jogador utilizar os propulsores do herói para escalar montanhas repletas de fendas e de inimigos alienígenas carregados de lasers.

PUB

PREVISÃO: N.D.

Trailer e Imagens no DVD

Beyond Good And Evil 2

Apesar de aclamado pela crítica especializada, as vendas de **Beyond Good And Evil** não foram famosas. Passados cinco anos, a Ubisoft anuncia o segundo jogo da trilogia e avisa que este título tentará apelar a um público mais casual, para não comprometer os lucros. Da sequela, sabe-se que o futuro do planeta Hillys e a relação com os animais está em perigo, e que Jade e Pey'j explorarão uma grande variedade de níveis cheios de emoção e dificuldades.

Sistema: X360/PS3
Editora: Ubisoft

Silent Hill: Homecoming

Sistema: X360/PS3
Editora: Konami
Previsão: Setembro

A série Silent Hill vai sofrer algumas alterações graças à nova produtora encarregue do desenvolvimento do sexto título da série, a norte-americana The Colective. O ambiente soturno e assustador mantém-se mas a jogabilidade terá pequenas alterações, como a introdução de bloqueios aos ataques inimigos e a execução de contra-golpes. Outra novidade são as diferentes animações dos homicídios, dependentes do tipo de arma e da personagem, que o jogador poderá desencadear depois de anestesiar o inimigo.

Neopets Puzzle Adventure

Sistema: PC/Wii/DS
Editora: Capcom
Previsão: Final de 2008

Neopets baseia a sua jogabilidade na estrutura de **Puzzle Quest**, da Infinite Interactive, não fosse esta a sua produtora original. Desde a exploração de novos locais em busca de demandas, até à utilização de armas e feitiços, tudo está lá para ajudar o herói a superar as batalhas e a progredir na aventura. Neste título há apenas uma variante que os jogadores terão de dominar: as batalhas são baseadas no sistema do jogo de tabuleiro Reversi. Escondidos debaixo das peças encontram-se itens e mais de 150 Petpets.

Alpha Protocol

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Sega
Previsão: 1º Trimestre 2009

Em Alpha Protocol o jogador encarna um agente da CIA – Michael Thorton - perseguido pela empresa que o contratou e tem como principal objectivo provar a sua inocência. Além de fugir aos inimigos, o herói terá de interagir com várias personagens para obter informações essenciais. Porém, não será uma missão fácil. Primeiro, a interacção dependerá da personalidade escolhida pelo jogador no início do jogo. Segundo, o desenrolar da acção baseia-se nas habilidades desenvolvidas ao longo da campanha.

A VIDA ONLINE DOS PORTUGUESES

Para lá da popularidade mais que atestada de obras como World Of Warcraft ou Second Life, existem outros mundos, também eles recheados de milhões de pessoas. São jogos para múltiplos jogadores num universo persistente online (MMOG) que devem o seu sucesso ao facto de serem gratuitos e de colocarem rapidamente o utilizador a jogar (basta ter um browser de Internet), sem complicações e exigindo apenas alguns minutos do dia. Todos os títulos que esmiuçamos de seguida oferecem mais conteúdos mediante uma subscrição paga. Apurámos qual o papel dos portugueses em tudo isto, e extraímos dicas úteis tanto para iniciados como para jogadores veteranos. **GONÇALO BRITO**

Travian

Gauleses, Romanos e Teutões forjam alianças e batem-se em guerras online neste jogo de gestão e estratégia militar. Cada jogador escolhe uma tribo e arranca em controlo de uma pequena aldeia onde gere recursos naturais e melhora as suas estruturas de forma a defender-se de ataques, mas também para se lançar em conquista de novos territórios. A melhor tribo para os iniciados é a romana, uma vez que é a mais equilibrada, tanto a nível tecnológico, como militar. Os adeptos da paz devem optar pelos Gauleses, povo especialista em defesa. Já os Teutões são a tribo mais agressiva do jogo, sendo capazes de ataques violentos e arrasadores. A acção decorre por turnos e a evolução dos acontecimentos é especialmente lenta uma vez que os trabalhadores da aldeia apenas se conseguem concentrar numa tarefa de cada vez. Travian está localizado em mais de 30 línguas, incluindo Português, cuja comunidade é a quinta maior do mundo com cerca de 123 mil jogadores activos. É unânime a opinião de que Travian – por arrancar de forma suave e requerer pouco mais do que um par de cliques por dia – é um vício que se instala sem se dar por isso. Curiosamente, este foi também o primeiro jogo do género a ser adaptado a telemóvel – porque o vício não tem horários nem lugares preferidos.

Cromo

Nome: *Raul "rseva"*
Profissão: *Empresário*
Interesses: *Desporto automóvel*

«Pouco tempo após me mostrarem o Travian dei por mim a vivê-lo ao máximo. Jogo há um ano e acho que ninguém no meu servidor é tão premiado como eu».

Onde: *www.travian.pt*

Dicas para iniciados:

Escolham a tribo consoante o tempo que estão dispostos a dedicar ao jogo.
Os Teutões são a melhor opção para os jogadores mais activos.
É essencial pertencer a uma boa aliança.

Dicas para veteranos:

Não vale a pena gastar demasiado tempo a construir e a desenvolver a aldeia, pois quando a ronda acaba perde-se tudo. Apostem em exércitos para tornar o jogo mais competitivo.

Cromo

Nome: *Paula "Ellie" Silva*
Profissão: *Estudante universitária*
Interesses: *Ténis, cinema, música, ciência*

«Aprecio especialmente o Popmundo porque me mantém em constante evolução, pela comunidade de jogadores e pela complexidade do jogo, que permite seguir caminhos que não envolvam lutar pelos topos das tabelas musicais».

Onde: *www.popmundo.com*

Popmundo

Um universo de música, moda e *glamour* onde todos os participantes procuram atingir o estrelato numa indústria musical virtual. A gestão de carreira envolve um pouco de tudo: desde satisfazer as necessidades básicas de conforto, a melhorar habilidades como a presença em palco, tocar instrumentos, cantar, entre muitas outras. Uma das grandes forças de Popmundo reside na sua vertente social pois quem o joga fá-lo para ser famoso, sendo obrigado a fazer *role play* e a mostrar-se ao mundo.

Dicas para iniciados:

Aprendam habilidades nas universidades para irem para a estrada tão preparados quanto possível.
Não tenham medo de pedir ajuda. Lembrem-se que isto é um jogo de comunidade.
Têm que ser pacientes. Inicialmente, o ritmo de jogo é bastante lento e está-se tão longe do topo que se pode tornar frustrante. O tempo trará fama, dinheiro e parceiros sexuais em abundância.

Dicas para veteranos:

Parem de reclamar! Vão assustar aqueles *noobs* cheios de vontade de aprender e que nos vão fazer chegar às dez estrelas.
Ajudem mais os iniciados e envolvam-se mais com a comunidade de jogadores. O jogo ficará bem mais interessante.

Cromo

Nome: *Tiago "Mica"*
Profissão: *Técnico de Radiologia*
Interesses: *Amigos; sair à noite; jogar futeboladas*

«Chegar ao topo da Superliga. É esse objectivo que me mantém no jogo. Isso e a interacção com a comunidade que tem pessoal fantástico, algo comprovado em jantares e outros eventos».

Onde: *www.hattrick.org*

Hattrick

Todos temos um treinador de bancada dentro de nós, e o sucesso de Hattrick é mais uma prova disso. Aqui é possível gerir todos os aspectos de um clube de futebol, desde a táctica até à contratação de uma equipa técnica, sem esquecer o tipo de treino. Depois é participar em campeonatos e ligas online e, claro, ganhar jogos. A grande vantagem de Hattrick relativamente ao popular **Football Manager** é o facto de acontecer num universo persistente online onde os atletas e receitas do clube criado pelo jogador transitam de época para época, tal como na realidade. Outro elemento cativante é a possibilidade de enfrentar jogadores de todo o mundo, além de se participar nas ligas nacionais. As partidas duram 90 minutos reais e são relatadas em texto, decorrendo, no caso do campeonato nacional, ao Sábado à noite. Os entusiastas da borga dão muitas vezes por si a ligar a alguém com acesso à Internet para saber como se está a portar a sua equipa. Quem adere à subscrição paga tem acesso a outras regalias, como a possibilidade de construir e personalizar estádios.
Hattrick tem também uma forte componente de socialização a que chama Conferências. É aqui que se forjam amizades e onde jogadores de todo o mundo trocam tácticas, elogios e insultos. Quase sempre com *fair play*.

Dicas para iniciados:

Comprem um bom treinador e coloquem um punhado de jogadores mais novos em "banho-maria".
Participem bastante nas Conferências.
Não gastem dinheiro enquanto não perceberem como o devem aplicar.

Dicas para veteranos:

Comprem o melhor guarda-redes que o vosso dinheiro vos permitir.
O motor de jogo baseia-se em fórmulas matemáticas que geram situações aleatórias, ou seja, nem sempre vence o melhor.
O jogo não pode ser levado demasiado a sério pois é apenas isso mesmo: um jogo. Não desistam só porque não conseguiram ganhar.
Se pararem de jogar, não apaguem a conta. Coloquem o jogo em "piloto automático" durante uns tempos, não vá o "bichinho" voltar.

OGame

Conquistar as estrelas é o objectivo deste jogo de estratégia online no qual os jogadores têm de colonizar e desenvolver novos mundos, forjar alianças e construir frotas espaciais. Aqui não vence quem tem mais tempo disponível, mas sim o que melhor compreende as diferentes subtilezas da obra e que domina as técnicas de ataque e defesa. OGame consegue tornar-se bastante emocionante graças à sua acção decorrer em tempo real, sentimento potenciado pelo forte sentido comunitário vivido no fórum do jogo. Mais do que disponibilizar informações úteis, o fórum fornece um animado espaço de convívio, acicatando até a veia artística dos seus utentes e promovendo passatempos.

Dicas para iniciados:

Apostem forte em minas, especialmente se não podem dedicar muito tempo ao jogo. Visitem o fórum. Vão ver que é uma enorme mais-valia em termos de convívio e de aprendizagem.

Dicas para veteranos:

Não percam tempo a construir defesas pois existem frotas capazes de furar qualquer barreira.
Ataquem as armadas que vêm de recolhas. Pensem bem no tipo de táctica (ofensiva ou defensiva) que querem utilizar e certifiquem-se que está em concordância com o vosso estilo de jogo.

Cromo

Nome: *Tiago "nomos" Silva*
Profissão: *Estudante universitário*
Interesses: *Namorada, família, amigos, música, mar, vida*

«Fundei uma aliança que esteve em primeiro lugar durante meses, mas o que o jogo me deu de melhor foram as amizades que ainda hoje mantenho».

Onde: *www.ogame.com/pt*

Dofus

Dofus é um jogo de aventura role play (RPG) por turnos, ao estilo de **Final Fantasy: Tactics**, com uma estética Manga 2D que lhe dá um ar de desenho animado interactivo. O jogo tem de ser descarregado do site e instalado, mas uma vez que é em Flash deverá correr sem problemas em qualquer computador.
No mundo de fantasia de Dofus cada utilizador escolhe uma classe de personagem e parte à conquista de um universo online repleto de demandas, batalhas e recompensas. Existe aqui muito para fazer, como enfrentar outros jogadores, manter animais de estimação, conquistar territórios para ficar em controlo dos seus recursos, invocar monstros, construir edifícios ou simplesmente beber um copo numa taverna. É também possível enveredar pela pacífica vida de mercador. No fundo estamos perante um RPG com todos os elementos chave a que os videojogos do género nos habituaram.
O facto de já existirem cerca de dez mil jogadores activos portugueses e 70 mil brasileiros levou a que o jogo fosse localizado. São os utilizadores do país do Zé Carioca que mais presença e organização têm na Internet, sendo responsáveis pela criação de guias de jogo (como o **www.wikia.com/dofus**). Nos fóruns revelam-se activos e excelentes anfitriões.

Dicas para iniciados:

Informem-se bem sobre o jogo antes de criar a vossa personagem.
Evitem que o jogo se torne repetitivo realizando diferentes tarefas e aceitando um segundo emprego, como padeiro ou joalheiro.

Dicas para veteranos:

Não utilizem batotas. Será apenas uma questão de tempo até a vossa conta ser suspensa.
Não tenham medo de experimentar novas maneiras de abordar o jogo.
Nunca se esqueçam que a maioria das masmorras encerram perigos apenas ultrapassáveis se existir um diversificado grupo de personagens: umas mais ofensivas e outras para dar assistência e curar.

Cromo

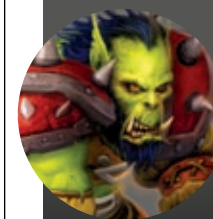
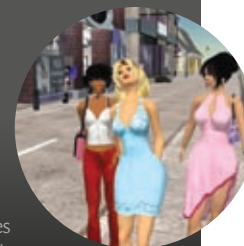
Nome: *Tarantini "tau" Pereira*
Profissão: *Analista de sistemas*
Interesses: *Tecnologia, jogos, cinema, música, culinária*

«Adoro experimentar sistemas operativos, de tal forma que a primeira vez que joguei Dofus foi na sua encarnação Linux. Apaixonei-me por este jogo porque me fez lembrar o Final Fantasy: Tactics».

Onde: *www.dofus.com/pt*

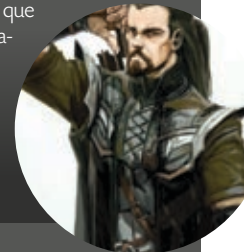
Os suspeitos do costume

Second Life

Está longe de ser o mais visitado dos universos online, como é crença junto de certa imprensa, mas é uma das mais comentadas ferramentas de comunicação da Internet e o facto de permitir que os seus utilizadores criem conteúdos é uma mais-valia.

World Of Warcraft

Com mais de 10 milhões de utilizadores pagantes, é de longe o MMO mais popular do mundo.

Guild Wars

Um MMO de alta qualidade, que não requer mensalidades. Juntamente com as suas expansões já ultrapassou os cinco milhões de unidades vendidas.

Age Of Conan

Para além de um MMO tradicional, oferece também uma campanha para jogar a solo. Aquando do seu lançamento atingiu o primeiro lugar de vendas na Alemanha e na Suécia, destronando Grand Theft Auto 4.

Vídeos e Imagens no DVD

PRINCE OF PERSIA
ELE SEM ELA NÃO É NINGUÉM

Um novo princípe e uma nova princesa dão as mãos para a segunda encarnação desta série de acção e aventura das Arábias. Já com motor de Assassin's Creed.

NELSON CALVINHO

É um risco invulgar em séries tão populares e rentáveis como Prince Of Persia: baralhar e dar de novo. O novo Prince Of Persia mantém o imaginário das Mil e Uma Noites mas, num golpe ousado, abandona a personagem do Príncipe desenvolvida por autores e acarinhada por fãs ao longo de uma trilogia para PC e consolas e apresenta um novo Príncipe, uma nova trama, novas consolas e... uma Princesa, que constituirá a segunda personagem jogável. **Heavenly Sword** recuperou o caminho das personagens femininas fortes traçado por Lara Croft e a atenção ao público feminino está mais na ordem do dia do que nunca. Resta saber se Elika, a guerreira em questão, é de facto um argumento para convencer as mulheres a jogar ou uma forma de seduzir corações masculinos.

Do passado, o novo Príncipe herda a pinta de anti-herói sem nome mas ganha em largueza em termos de flexibilidade narrativa. Começando a aventura como viajante e aventureiro, uma espécie de Conan que gasta tudo o que ganha em álcool e mulheres, só mais tarde assumirá responsabilidades aristocráticas numa jornada de transformação pessoal que a Ubisoft Montreal não quis para já aprofundar.

Aliás, são escassas as informações largadas para a imprensa. Em Paris, na apresentação do jogo, apenas tivemos a oportunidade de ver um trailer (nada de conteúdo jogável) e de ouvir da boca do produtor Ben Mattes as primeiras revelações sobre a obra.

O "código genético" mantém-se: uma aventura de acção acrobática num mundo de requintados e exóticos sonhos árabes. Mas algumas novidades garantem frescura de processos.

Magia feminina

Elika é uma peça chave do jogo. Para além do seu aspecto ***fashionable***, Ben Mattes garante haver muita inteligência artificial naquela bela cabecinha virtual (a julgar pelas primeiras imagens de Elika, os cabeleireiros da moda, laca, secadores e gel para o cabelo parecem utensílios comuns no Médio Oriente do século VI...). Os autores querem fugir do conceito de companheira submissa que faz o que o jogador lhe manda (ou, pior, que só atrapalha), como o visto por exemplo em **Ico**, e introduzir uma verdadeira companheira de armas, capaz de tomar decisões sensatas e de ajudar de facto o Príncipe a superar as dificuldades, seja em combate ou na resolução de puzzles, graças ao seu desempenho no uso de armas mas também de manipulação de magia. Citando Ben Mattes, Elika será «uma inteligência artificial revolucionária». Vale o que vale, e as primeiras conclusões só chegarão quando metermos as mãos numa versão jogável, mas garante-se uma jogabilidade diferente: é que os adeptos da série estão habituados a serem lobos solitários. A companhia feminina permanente vai mudar tudo.

Outro aspecto essencial será, naturalmente, uma versão melhorada do novo motor gráfico que conhecemos desse portento tecnológico chamado **Assassin's Creed**. Sabemos tudo o que permite em termos de iluminação e sombras, texturas, profundidade de campo e física hiper-realista das animações, mas Ben Mattes garante que este título superará tudo isso, recorrendo inclusivamente a toques de cel-shading, a tal técnica que dá um *look* mais BD aos jogos.

Como em Assassin's Creed, o novo Prince Of Persia vai explorar ainda mais as capacidades acrobáticas das personagens, tornando-os verdadeiros super-heróis do parkour medieval. Não só a exploração dos cenários será mais complexa, com a possibilidade de trepar paredes e atingir locais aparentemente inacessíveis com a elegância de uma pantera – com a ajuda de uma nova garra que permite escalar melhor ou desacelerar uma queda - mas o próprio modelo de combate será afectado. Como em Assassin's Creed, exploração, liberdade de movimentos e acrobacia vão ganhar relevância face aos confrontos, que Ben Mattes pretende envolver menos personagens do que no passado, quando o jogador era castigado com vagas de inimigos.

Com novo jogo lançado este ano e um filme a caminho em 2009, este final de década promete ser fechado com chave de ouro para o príncipe persa.

NA NET

Sites Relacionados:

www.princeofpersiagame.com

Previsão: Natal
Sistema: PC/X360/PS3/DS

O look moderno da personagem Elika, algo incoerente com o que se espera de uma mulher de há dois mil anos, explica-se por ser assumidamente inspirado em personagens do cinema de aventuras como Padmé Amidala/Natalie Portman, de "Star Wars", Arwen/Liv Tyler de "The Lord Of The Rings" e Elizabeth/Keira Knightley de "Pirates Of The Caribbean".

AS VÁRIAS PELES DE UM PRÍNCIPE

O jogo aqui apresentado chama-se Prince Of Persia. Assim, sem qualquer título. Como se fosse o primeiro. Na verdade é o "terceiro primeiro". Ao longo dos quase 20 anos de história da série, os autores usaram sempre esta opção para marcar o início de uma nova fase da série, quase sempre em formato de trilogia. A primeira fase começou em 1989 com o revolucionário ***Prince Of Persia****, lançado primeiro para PC e Mac pela Broderbund (e depois para quase todas as plataformas da altura) e prolongou-se com* ***The Shadow And The Flame*** *(1993) e* ***Prince Of Persia 3D*** *(1999).*

Já na Ubisoft, a segunda trilogia arranca com ***Prince Of Persia: Sands Of Time*** *(2003) que, na altura do seu lançamento, era vulgarmente referido apenas como Prince Of Persia. A saga prossegue com* ***Warrior Within*** *(2004) e é concluída com* ***The Two Thrones*** *(2005). Em 2008 é a vez de Prince Of Persia voltar ao nome original, iniciando o que poderá bem ser uma terceira trilogia. Em comum a acção, a aventura, as plataformas e o imaginário das Mil e Uma Noites. Curiosamente, o Príncipe que sempre apareceu em todos os títulos foi sempre diferente de trilogia para trilogia.*

Pelo caminho ficaram versões diversas para telemóvel, DS, PSP e Wii.

4 Far Cry 2 não esquece que África é o berço da vida. Será comum encontrar várias espécies animais no jogo, contextualizadas no tipo de habitat em causa. Segundo os autores, a fauna do jogo possui uma inteligência artificial (IA) autónoma que lhe permite possuir ciclos de vida – exploram, caçam, comem e dormem – que tornam o jogo mais imprevisível. E isto também funciona para os humanos: os soldados inimigos dormem de noite, mas isso não significa que os seus acampamentos estejam mais vulneráveis, porque a IA do jogo faz questão de colocar soldados de vigia – com os sentidos muito mais alerta a intrusos. Interessante é a possibilidade do jogador seguir o rastro de animais e inimigos – por exemplo seguindo um trilho de ervas esmagadas e ramos partidos pela sua passagem. Dizem os autores que elas voltam a crescer...

FARCRY 2
CORAÇÃO SELVAGEM

São os próprios autores que fazem questão de separar as águas: «Este Far Cry nada tem a ver com o anterior. Aqui não há magia. Repito: aqui não há magia, mutantes ou superpoderes. Não há uma história linear. Queremos um mundo aberto e hiper-realista!», martelou o director criativo Clint Hocking. E é isso mesmo que tentamos apresentar nesta fotoreportagem pelo coração do continente africano. **NELSON CALVINHO**

1 2 3 Se o primeiro Far Cry fazia-nos sentir como se estivessemos de férias nas Caraíbas, esta sequela leva-nos a um safari africano. O motor gráfico usado é impressionante. Desde a "alta definição" da vegetação, em tonalidades de amarelo-torrado, cambiantes de castanho e verdes secos ou mais luxuriantes, conforme estejamos na savana, floresta, deserto ou pântano, à manipulação exímia da luz: por vezes dá a ideia que podemos sentir a temperatura do ar e que o calor ilusório nos induz a encostar à sombra de um "chaparro", para uma sesta merecida entre combates. O som de cigarras e da brisa na vegetação e na erva – cujas folhas são animadas quase uma a uma – cria uma sensação de ambiente selvagem, ao mesmo tempo belo, isolado e repleto de perigos escondidos. É a direcção de arte da Ubisoft Montreal no seu melhor.
São 50 quilómetros quadrados de mapa – na verdade serão dois mapas de 25kms2 colados um ao outro, mas a transição entre eles não se fará sentir pelo jogador.
Segundos os autores, o deserto servirá para delimitar as fronteiras do universo de jogo.
Nunca vimos nada que nos fizesse sentir tão imbuídos de espírito de sobrevivência e exploração. Esperemos que a versão final esteja à altura das primeiras impressões.

Previsão: Outono
Sistema: PC/X360/PS3

5 Essencial para qualquer First Person Shooter, especialmente um que tenta ser não linear e decorrer num mundo aberto, é a qualidade dos mapas. O que vimos deixou-nos bem impressionados: o design dos mapas parece excelente, diversificado, repletos de recantos, vales, depressões e montes, pontos perfeitos para sessões de tiro furtivo ou emboscadas. Por vezes, algumas opções são de realismo discutível, como acampamentos inimigos escondidos numa depressão rodeada de montes: ficam escondidos, claro, mas expostos a ataques num beco sem saída.

6 Os rios limitados por encostas são um bom exemplo de spot para emboscadas, fazendo recordar "Apocalypse Now": sentidos alerta impõem-se.

7 Normalmente a orientação dos jogadores no cenário implica parar o jogo e aceder a um menu onde existe um mapa. Ou então espreitar para um minimapa num canto do ecrã. Far Cry 2 propõe uma alternativa mais realista: mapa e bússola são apresentados como objectos que fazem parte da acção – como se de mais uma arma se tratasse – podendo ser consultados em tempo real, sem pausas, sem menus extra.

8 A mira de uma espingarda ou o monóculo disponível são importantes para detectar movimentação suspeita ao longe. Igualmente útil é uma seta, visível no monóculo, que indica para onde sopra o vento – útil para usar tacticamente o fogo (ver imagens seguintes) ou perceber se o tempo está propício ao planar em parapente.

9 Há pormenores deliciosos neste jogo: as caixas de munições são naturalmente úteis para não ficar de arma a abanar, mas são uma arma por si só: disparem ou ateiem fogo a uma caixa de munições e vejam-nas disparar em todas as direcções. Perfeito para desbastar alguns inimigos ou criar manobras de diversão.

NA NET

Sites Relacionados:
www.farcrygame.com
reubenblog.typepad.com

10 11 12 13 14 Far Cry 2 leva a sério o conceito de acção não linear. Veja-se o caso do fogo: ao invés de ser uma animação scriptada (pré-definida), a sua propagação é dinâmica e depende de factores como a força e a orientação do vento, podendo reduzir a cinzas tudo à sua passagem. Desta forma, o fogo passa a ter utilidade táctica. Imagine-se que o vento sopra para Este e que nessa direcção se encontra um acampamento inimigo: que tal incendiar uns arbustos secos e esperar que o vento faça o resto, empurrando as chamas na direcção do acampamento. Depois, basta assegurar uma posição estratégica e ir abatendo cada um dos inimigos em fuga.

15 16 17 Fazer parapente, conduzir buggies ou jipes: eis algumas das actividades "radicais" de Far Cry 2. Tal como no capítulo anterior, a condução pareceu-nos pouco precisa.

É já em Agosto que estreia a adaptação cinematográfica de Far Cry, realizada pelo infame Uwe Boll. Toda a informação em http://farcry.movieset.com/farcry.

18 A narrativa de Far Cry 2 é, tal como o tipo de acção que se pretende criar, dinâmica e não linear. E isto inclui as personagens. Existe um sistema de 12 personagens, chamadas *buddy characters*: o jogador pode optar por interpretar qualquer uma, servindo as restantes como personagens secundárias que podem viver, morrer, ajudar ou complicar conforme as escolhas que o jogador fizer. Dizem os autores que as missões entram em acção mediante as decisões narrativas que o jogador tiver feito, adaptando-se ao seu estilo de jogo. Claro que existe um esqueleto narrativo por trás. Basicamente, o jogador é um mercenário enviado à África Central para matar um negociante de armas, o The Jackal, que negoceia com as duas facções que disputam o poder num país da África Central. Segundo o director criativo de Far Cry 2, The Jackal é inspirado no coronel Kurt do romance "Heart Of Darkness" (adaptado ao cinema em "Apocalypse Now"), ou seja, trata-se de um vilão complexo, cuja jornada psicológica o levou a um ponto entre o Bem e o Mal. As opções do jogador vão levá-lo, ou não, a percorrer esse mesmo caminho.

SPORE
creature creator
Prepara-te que eles estão a chegar.
Um dos maiores jogos do ano, está a chegar. Spore Creature Creator é sinónimo de muita diversão, mais, é apenas o começo! Em Spore, torna-te um Deus e faz as tuas criações evoluírem. Da mais minúscula ameba até uma galáxia inteira, os jogadores concebem, personalizam e partilham as suas criações pessoais.
Spore, chegou a evolução dos videojogos.
3+
www.pegi.info
PC DVD ROM
EA
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, o logotipo EA e SPORE são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.
www.spore.com
RAY GUN

ENDWAR GRITA "COMANDO!"

Mas gritem mesmo, neste jogo de estratégia que se anuncia revolucionário, ao fazer da voz a mais importante forma de interacção. **NELSON CALVINHO**

Em 2020, a escassez de recursos conduz Estados Unidos, Europa e Rússia à "guerra para terminar todas as guerras": a Terceira Guerra Mundial.
E como este é um conflito verdadeiramente global, EndWar faz da Internet o seu palco preferencial. É lá que a Ubisoft Shanghai pretende colocar a acção mais intrigante do jogo, num mundo persistente online onde dezenas de jogadores poderão ensaiar a sua argúcia estratégica em mais de 40 palcos mundiais para limpar os adversários da face da Terra. Vários modos de jogo online estarão presentes, assim como em formato offline.
Quem já passou pela tropa e teve de dar voz de comando sabe que um tom firme, enérgico e bem colocado são essenciais para inspirar respeito junto de um grupo de homens nem sempre dados à disciplina. Em EndWar, a voz também é o principal meio para executar ordens junto das unidades militares, mas a coisa é bem mais fácil: a inteligência artificial funciona às mil maravilhas e respeita a autoridade. Foi impressionante vermos como tudo – dos movimentos e formação das tropas às ordens de ataque e defesa – pode ser controlado através de simples comandos de voz: "unidade 4", "mais" "unidade 3", "capturar", "Whiskey". Estará aqui o ovo de Colombo que vai finalmente tornar possível criar jogos de estratégia em tempo real para consolas que são acessíveis sem perder profundidade? Estamos em pulgas. E, ao mesmo tempo, preocupados. Como é que um jogo tão dependente da correcta pronunciação do Inglês se portará junto dos mercados menos anglófonos? Não estando prevista a localização de EndWar para Português, será igualmente acessível a todos os jogadores lusos? Em Paris, o director criativo Michael De Plater (ele que nos trouxe a sublime série **Total War**) garantiu-nos que EndWar está preparado para reconhecer diversos sotaques e, efectivamente, o jogo não nos falhou.
A verdade é que a interface por voz é opcional e o jogo pode ser controlado de forma mais tradicional mas, nesse caso, perde-se o que fará dele algo de especial no declinante panorama dos RTSs modernos.
Por outro lado, há outros tópicos de interesse. Por exemplo, o facto de EndWar se desenrolar num futuro próximo onde, apesar de tudo, se mantêm temas quentes da actualidade, como a subida dos preços do petróleo, a escassez de recursos energéticos, o terrorismo e o ciberterrorismo, e a Constituição europeia. A Ubisoft Shanghai criou um cenário em que os ataques nucleares são impossíveis, limitando o alcance e o poderio bélico disponível aos jogadores, apesar do armamento de próxima geração que lhes é colocado nas mãos. Fala-se também que EndWar fará pontes com outros títulos com o selo Tom Clancy, incluindo personagens conhecidas da série **Ghost Recon**, **Rainbow Six** e **Splinter Cell**, que sobreviverão tempo suficiente para liderar tropas norte-americanas em EndWar; e unidades do futuro jogo de aviação *arcade* **H.A.W.X.** É uma estratégia inteligente da Ubisoft para tecer um universo cada vez mais coeso e imersivo para os fãs da acção militar. A coisa promete.

NA NET

Sites Relacionados:

www.endwargame.com

Previsão: Outono
Sistemas: PC/X360/PS3

Trailer e Imagens no DVD

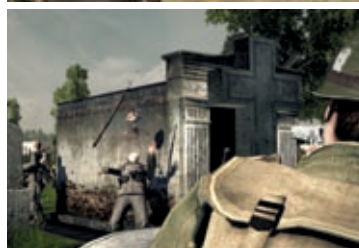
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

A GUERRA É UM CABARÉ

O jogo que não desiste da Segunda Guerra Mundial começou por ser um *outsider* e agora é um jogo de culto que não sabe quando parar. **NELSON CALVINHO**

À primeira, sentimo-nos inspirados pelo discurso do criador do jogo, Randy Pitchord, e do seu consultor, o coronel na reforma John Antal: Brothers In Arms não é um jogo só sobre as operações militares mais marcantes da Segunda Guerra Mundial, mas sobretudo sobre os homens – com nome, com rosto, com passado – que as fizeram. A palavra de ordem era "humanizar" os jogos de guerra. À segunda, achámos piada ao estilo apaixonado e exuberante dos dois camaradas de armas. Agora, à terceira, a piada já começou a perder o lustro. Hell's Highway, o terceiro capítulo da saga Brothers In Arms, já começa a parecer menos um relato na primeira pessoa sobre o drama humano da guerra e a parecer mais uma ópera rock dos AC/DC que explora e glamouriza a morte nos campos de batalha – neste caso, da Holanda e Alemanha, onde decorreu a maior operação pára-quedista da Segunda Guerra, a Operation Market Garden. O novo motor gráfico, o primeiro a aproveitar as potencialidades das novas consolas, não resiste a mostrar sangue a jorrar da cabeça de um soldado atingido a tiro de *sniper* em gloriosa câmara lenta, transformando a morte num espectáculo que recompensa e dá gozo em vez de nos fazer sentir a angústia do soldado perante a morte quase certa. Os inimigos já não são o reverso de uma mesma medalha, mas sacos de carne para exercitar a pancada das pistolas, metralhadoras e bazucas em alta definição. Longe de querermos parecer moralistas: mas se tudo isto poderia ser motivo de regozijo noutros jogos, palavras como «drama, tragédia, horror» vindas de Randy e John Antal já os fazem soar a uma versão mais oportunista de Artur Albarran.

Por outro lado, numa altura em que **Call Of Duty 4** já demonstrou que existe vida (e morte) para lá da Segunda Guerra Mundial, pede-se que Brothers In Arms seja capaz de percorrer outras trincheiras.

Ainda assim, a demonstração em Paris permitiu vislumbrar coisas positivas. O novo motor gráfico permite, de facto, criar outro tipo de ambiências – espantosa a aldeia mergulhada na escuridão da noite e fustigada pela chuva inclemente – e criar cenários destrutivos, uma característica indispensável nos FPS modernos. Por outro lado, eles também podem ser usados para facilitar a progressão no terreno, algo banal noutras obras – a começar pelas da série Tom Clancy, da própria Ubisoft.

A integração do jogador em esquadrões - unidades colectivas de personagens controladas por uma inteligência artificial que se esforça por criar a impressão de que os inimigos sabem o que fazem no terreno - parece intocada. E até pode melhorar, com a nova opção de controlar um segundo esquadrão especializado, seja em bazucas ou em armas estacionárias, permitindo uma abordagem menos em cima do adversário e novas formas de pensamento táctico. A comunicação entre soldados foi aprofundada, somando à linguagem gestual o sussurro de comandos.

Para finalizar em tom de esperança, Randy promete uma componente para múltiplos jogadores totalmente renovada. Pode ser que este Inferno afinal seja um bilhete para um Paraíso da interactividade. Nada como experimentar.

NA NET

Sites Relacionados:

http://brothersinarmsgame.uk.ubi.com/hellshighway

Previsão: Agosto
Sistema: PC/X360/PS3

VICIADOS EM VIDEOJOGOS

Os jogadores dependentes negam-no. A vida familiar deteriora-se. O que está envolvido nesta dependência é mais do que os videojogos: é a própria pessoa. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

Ilustração: Tiago Rio

Artigo Recomendado a pais

Miguel está ansioso. A aula de Matemática nunca mais acaba e o que o professor diz passa-lhe ao lado. As horas arrastam-se e ele quer voltar para casa. Lá espera-o um computador com acesso à Internet e um mundo enorme de videojogos gratuitos.

«Desde que jogo online que tenho perdido rendimento escolar. Não consigo estar concentrado quando estou nas aulas, porque estou sempre a pensar no que de momento estou a jogar», confessa o jovem de 13 anos (cujo nome é fictício para proteger a sua identidade).

A vida social é inexistente e a única coisa que ainda o tira de casa é o karaté, onde já é cinturão castanho. O que procura nos jogos? Prazer, emoção, adrenalina, desafio e confiança são as palavras que lhe saem naturalmente. Mas, graças a este comportamento, o seu Inglês tem melhorado bastante e a sua rede social online tem aumentado.

Como este caso há muitos outros em todo o mundo. Nicholas Yee, um académico de Stanford que investiga a relação entre jogadores e jogos de universo persistente (MMOs) através do Daedalus Project, tem apresentado no site do projecto bastantes testemunhos e análises qualitativas deste fenómeno.

O curioso é que muitos começam num jogo online, principalmente os de *role-play*, como efeito terapêutico. Fugir à realidade, descontrair e realização pessoal são alguns dos argumentos apresentados pelos jogadores para manterem o seu hábito diário de se sentarem no computador e fazerem *log in* no jogo.

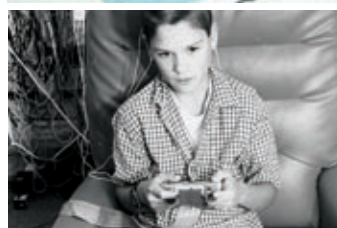
Muitos chegam a afirmar que graças aos jogos sentem-se mais confiantes na sua vida social e que conseguem superar alguns momentos traumáticos, por poderem falar com alguém que não os conheça ou mesmo por ninguém lhes perguntar como estão.

Ao fim de algum tempo, as pessoas mais propensas ao comportamento adictivo transformam a sua vida à volta dos videojogos. Como diz a mãe de Miguel, «desde que passa horas em frente ao monitor noto que anda sempre muito ansioso e nervoso. Por vezes é impulsivo quando o ponho de castigo e não o deixo jogar ou quando o obrigo a sair de casa ao fim-de-semana. Noto também que fica tão absorvido que muitas vezes evita o diálogo».

É um ciclo vicioso que se alimenta a si próprio. Como explica Nicholas Yee, o jogador procura o jogo para relaxar, mas acaba por fugir à fonte dos problemas. Sente-se pior e continua a procurar o jogo para se sentir melhor.

DEFINIÇÃO DE JOGADOR ADICTO

Um adicto em videojogos é assim considerado não devido à dependência numa substância externa, mas sim a uma interna. O grande culpado é o neurotransmissor Dopamina, um químico produzido pelos neurónios que tem como função estimular o sistema nervoso central e é responsável pela sensação de bem-estar pertencente ao sistema de recompensa.

Ou seja, à medida que produz e habitua-se à Dopamina, o jogador compulsivo precisa de uma maior quantidade para satisfazer a necessidade do corpo de modo a produzir as sensações iniciais. Assim que o jogador deixa de executar a actividade que a produz, o cérebro reage como se estivesse a ressacar de uma substância dopante externa.

É um ciclo vicioso que se alimenta a si próprio. O jogador procura o jogo para relaxar mas acaba por fugir à fonte dos problemas. Sente-se pior e continua a procurar o jogo para se sentir melhor.

Sem norte

Para o psicólogo Pedro Hubert, a perda de controlo é a barreira que separa o comportamento saudável do comportamento adictivo. Segundo este especialista em jogo compulsivo, a adicção é composta por três comportamentos: a impulsividade, a obsessão e a compulsão. A impulsividade e a compulsão misturam-se pois ambas lidam com o emocional a sobrepor-se ao racional. A obsessão faz com que o jogador viciado não deixe de pensar no jogo que está a jogar.

«É bom ter momentos de relaxamento e é bom ter momentos de distracção e de desafiar os seus próprios limites», mas a minoria que é adictiva leva o entretenimento ao extremo.

É claro que, quando criam um jogo, os produtores tentam torná-lo o mais viciante possível mas, como diz Tiago Carita, *lead game designer* da portuguesa Game Invest, «é muito interessante teres as pessoas obcecadas com um trabalho teu. Significa que está bem feito». Mas é impossível o autor saber quais as consequências da sua obra pois, no fundo, está a lidar com emoções e cada pessoa reage de forma distinta ao estímulo do jogo.

Aqui põe-se a questão da divisão entre imersão e adicção. Para Hubert a grande diferença entre as duas é a perda de controlo. Aliás, segundo este psicólogo esta é a base que define todo o tipo de "adicção", porque é positivo e saudável as pessoas embrenharem-se numa actividade, explorá-la ao fundo. O problema existe quando há descontrolo e as consequências são prejudiciais para a pessoa e os que a rodeiam.

«O que me custa mais é a ansiedade em que ele anda e a falta de concentração que tem na escola», afirma a mãe de Miguel, que deixa aberta uma saída do ciclo vicioso: «Aos poucos tem melhorado. Este ano tem tido altos e baixos no rendimento escolar, mas acredito que isto é uma fase passageira e que no futuro ele não deixará de ser uma pessoa normal como todas as outras». Este optimismo e a necessidade de as pessoas serem directas, claras e dizerem o que pensam ao viciado são essenciais para a recuperação. Se o caso for grave será necessária uma terapia guiada por um profissional ou frequentarem gratuitamente algum grupo de jogadores anónimos. Porque todo o apoio será necessário, visto que a única cura é a abstinência.

NA NET

Sites Relacionados:

- www.janonimos.org
- www.olganon.org
- www.pedrohubert.com
- www.nickyee.com/daedalus

PERFIL DO JOGADOR VICIADO

Existe uma certa tendência a confundir imersão e entusiasmo com vício, mas os comportamentos são distintos. De acordo com Patrícia Arriaga, psicóloga e académica no ISCTE, os jogadores dependentes tendem a mentir em relação ao tempo que dedicam ao jogo. «São recorrentes os pensamentos sobre o jogo e podem sentir-se impacientes, inquietos ou irritados quando tentam reduzir ou parar de jogar».

A perda de interesse por outras actividades, pela família e amigos ou pelo trabalho; o substituir das horas de dormir por esta actividade e o desleixo pela higiene pessoal são sintomas a ter em conta.

Segundo Patrícia Arriaga, a fraca auto-estima e o forte isolamento social levam ao jogo compulsivo, devido ao sistema de recompensas, o reconhecimento social e às relações que se criam entre as identidades virtuais dos jogadores, que poderão ser percebidas pelo próprio como muito gratificantes.

Os maiores "culpados" deste problema são os jogos de role-play em universo persistente (MMORPG). Aí o jogador cria a sua própria personagem e identidade, «realiza experiências que não seria capaz no mundo real e está em permanente actividade, algo que pode contribuir para uma maior dependência, por comparação com outro tipo de jogos», explica a investigadora do ISCTE.

FIFA 09

A série FIFA está a deixar-se de fintas "brinca na areia" e a tentar aproveitar o cansaço do rival PES, inspirando-se no sangue fresco e na raça dos novos talentos do futebol mundial. **NELSON CALVINHO, EM VANCOUVER**

CHOQUE DE TITÃS

A o longo da última década, a série FIFA pareceu tornar-se naquele tipo de equipas que quer dar espectáculo, se perde em truques e fintas bonitas, acabando derrotada nos momentos decisivos – como consolo, resta-lhe a vitória moral de ter "jogado mais bonito" do que o adversário, leia-se a némesis **Pro Evolution Soccer** (PES), que pratica um tipo de futebol menos vistoso, mas mais conhecedor dos fundamentos do desporto futebol e tremendamente eficaz (cínico, como chamam, no bom sentido, às equipas italianas ou ao estilo de um... José Mourinho).

Mas a EA Sports quer aprender e está a aprender. Em Vancouver, na sede da divisão de desporto da Electronic Arts, foi essa humildade que nos causou mais forte impressão. Mais até do que todas as inovações interessantes que FIFA 09 promete acrescentar. Que após 15 anos de vida que a série já leva, uma vida apesar de tudo repleta de sucesso (é o jogo de desporto mais rentável da EA Sports), os autores ainda sejam capazes de se sentar ao lado dos jornalistas, escutando atentamente o que têm a propor e aceitando com fair play as críticas que se lhes possam fazer, é factor inspirador de confiança no futuro.

Isso aconteceu quando me sentei a jogar as versões Xbox 360 e Playstation 3 de FIFA 09 (foi a primeira vez que foi dado a jogar à imprensa). Ainda que seja verdade que um dos objectivos traçados para este ano - permitir um controlo mais preciso e coeso do drible dos futebolistas - tenha todas as hipóteses de ser concretizado nesta edição, continuei a sentir alguma falta de fluidez. Na apresentação, os autores destacaram alguns novos e vistosos truques para ultrapassar adversários (curiosamente, o futebolista escolhido para a demonstração foi Cristiano Ronaldo), mas esse tem sido precisamente um dos seus problemas: não perceber que o futebol, muitas vezes, é mais simples do que isso.

Correr atrás do prejuízo

Manifestado meu cepticismo, foi num segundo que o produtor encarregado da jogabilidade, Gary Paterson, se sentou comigo a discutir o problema. E qual é ele? No futebol, o mais comum é ver os atacantes ultrapassarem os defesas com mudanças bruscas de velocidade e de estilo de passe (curto, longo, de primeira). Se partirem para cima dos defesas, basta um toque rápido para a frente para os ultrapassarem. Em PES, este movimento é simples: correr, premindo um gatilho do gamepad, e mudar subitamente de direcção. Em FIFA, esta mudança de direcção quase sempre implica uma perda de velocidade que liquida aquele instante necessário para progredir em velocidade. Com uma ou duas folhas de papel na mesa, explicamos os nossos pontos de vista: eu, treinador de bancada e leigo em programação, dei como exemplo situações reais de uma partida de futebol; Gary, especialista nos mecanismos que fazem o coração de um jogo bater, explica-me o modelo matemático e geométrico que está por detrás de cada animação que vemos no ecrã («sim, de facto no nosso modelo há uma perda de X por cento quando o boneco muda de direcção, e se calhar devia rodar 20 graus e não 40 como acontece agora»). No final, leva apontamentos para estudar. Estou curioso para ver o resultado e fico surpreendido com a acessibilidade destes profissionais.

A outra área onde FIFA 09 já mostrou avanços claramente visíveis a olho nu é na física dos corpos dos futebolistas e no peso da bola. Nesta fase de desenvolvimento já é possível afiançar que estes bonecos são o mais próximo da realidade que já vi num simulador de futebol. A bola parece ter o peso certo, os futebolistas a massa correcta. Quase lhes sentimos as diferenças de peso e altura.

FIFA 09 será um jogo mais físico, onde o contacto corpo a corpo desempenha uma parte vital da abordagem à partida. Quando chocam, as vantagens e desvantagens físicas de cada atleta são levadas em conta: o calmeirão Patrick Vieira mantém-se firme, enquanto o frágil Nuno Gomes cai como um tronco. Uma entrada a pés juntos de Bruno Alves faz o adversário voar pelos ares. Com um motor físico que parece ter uma dinâmica não linear acima da média, os jogadores caem na direcção certa e a sua recuperação é mais ou menos demorada em função do tipo de falta cometido. E os choques podem acontecer em pleno ar, com dois futebolistas a disputarem uma bola de cabeça – e caindo os dois! A coisa vai ao ponto de, mesmo quando não têm a bola nos pés, parecerem ter uma expressão corporal mais realista e com personalidade.

Claro que com tanto choque, queda, ressalto e disputa pela bola, é bom que os controlos do jogo sejam o mais responsivos possíveis.

Pelo que vimos, FIFA 09 permite reagir melhor a bolas perdidas e ressaltos, mas ainda é cedo para tirar conclusões taxativas.

Jogo de equipa

A dinâmica dos futebolistas que não têm bola é tão ou mais importante que os movimentos de quem a transporta. É por isso que a EA Sports está a trabalhar num modelo de inteligência artificial personalizável segundo o estilo de jogo de cada um. Não é nada que não tenha sido ensaiado antes em simuladores de futebol, mas os autores pretendem basear este sistema num modelo de Disciplinas Tácticas que, alegadamente, lhe emprestarão um nível superior de profundidade. Disciplinas defensivas como Pressão, Agressividade, Defesa Alta ou Baixa, Largura da defesa; ou atributos das transições para o ataque como o Passe Curto ou Longo, a Criação de Oportunidades, a opção por uma Velocidade Cautelosa ou Rápida, e o posicionamento fixo das peças do xadrez ou a liberdade de movimentos dos futebolistas no relvado serão definidas pelos jogadores – que as poderão partilhar com a comunidade online. Para já é algo que existe somente no domínio da teoria, visto que não nos foi permitido ensaiar estas opções.

O modo Be A Pro, que já vinha de trás e permite ao jogador vestir a camisola de um futebolista, mantendo-a ao longo da carreira, vai permitir completar quatro épocas em FIFA 09. Para os autores, este modo não só permite criar uma maior ligação afectiva a uma "personagem" como ajuda a aprender a jogar em equipa. Tentar chegar à selecção e tornar-se uma lenda nacional é o que se procura neste modo de jogo.

Este pode ser um ano de tudo ou nada para a série FIFA. Em 2007, **FIFA 08** obteve as melhores críticas em muito, muito tempo. Simultaneamente, o rival PES começa a mostrar sinais de acomodamento e desgaste, e deu um monumental passo em falso com a chegada à nova geração de consolas, como de resto foi assumido pelo seu criador, Shingo 'Seabass' Takatsuka. Com a hipótese bem real de PES nem sequer ter uma nova edição este ano na mesa, FIFA 09 pode ser determinante para um contra-ataque letal. É algo de que Gary Paterson e toda a equipa de produção estão bem cientes. A responsabilidade de corresponder às maiores expectativas é grande, assim como a determinação para aproveitar o contrapé do adversário. A tal ponto que a apresentação das versões Xbox 360 e PlayStation 3 de FIFA 09 foi a única que não tocou no novo mandamento da EA Sports: a acessibilidade para todo o tipo de jogadores. Aqui, a palavra de ordem é mesmo criar uma simulação realista à prova de bala – o mais importante são os pontapés na bola. Desta vez, novas *features* e modos de jogo supostamente revolucionários que nada acrescentam à jogabilidade ficarão para segundo plano. Ou, pelo menos, é o que nos querem fazer crer.

FIFA NO PC

De certa forma, a versão PC tem sido, nos tempos recentes, o patinho feio da família FIFA. É algo que os autores pretendem remediar, até certo ponto, em FIFA 09, com um motor gráfico mais apurado – ainda que, para pelo ensaio que fizemos, com animações ainda rígidas.

O destaque, contudo, vai para um inovador sistema que permite controlar os futebolistas com rato e teclado, as interfaces do PC por excelência. O teclado é usado para controlar os movimentos de um futebolista enquanto o rato pode ser usado para seleccionar um segundo futebolista e, clicando num qualquer ponto do relvado, indicar um ponto de destino - um pouco como num jogo de estratégia em tempo real. A ideia é controlar com enorme precisão as movimentações dos jogadores que não têm a bola, enviando-os para espaços vazios à procura de desmarcações. Este sistema pareceu-nos tão fluente e orgânico que ficámos a pensar se não seria possível criar algo semelhante numa consola: por exemplo, com o joystick direito do gamepad a fazer as vezes do rato. Muito interessante.

FIFA NA WII

Quase apetece dizer que FIFA 09 para a Wii não possui nenhum laço familiar com as restantes versões. Tal como na edição do ano passado, o jogo permite controlar os pés... com as mãos, graças aos comandos Wii Remote e Nunchuk. Este ano, os autores procuram manter a mesma profundidade com controlos ainda mais simples e intuitivos para todo o tipo de jogadores, do neto à avó. Como antes, é possível disputar partidas mais realistas de 11 contra 11, ou optar pelo modo Footii Match de oito contra oito, num ambiente cartoonesco em que os futebolistas são caricaturas Mii de jogadores reais como Rooney ou Ronaldinho: uma espécie de bonecos de Sensible Soccer misturados com LEGO. Ideal para jogadores iniciados e para jogar em família, neste modo os bonecos correm sozinhos e resta aos jogadores rematar, passar e fazer carrinhos. Um sistema de ajudas dá dicas visuais e instruções contextuais para ensinar a jogar: «se estiveres frente à baliza, agita o comando para rematar!». Usar o Nunchuk ou só o Wii Remote é uma opção do jogador, conforme o grau de controlo que pretende ter. Mantém-se o modo Footii Party – com minijogos como matraquilhos, toques com bola, e marcação de penalties – e chega um Manager Mode específico para a Wii, novos desafios, torneios e ligas interactivas.

FIFA NA PS2

O maior desafio de FIFA 09 na PlayStation 2 é surpreender quem já inveja as versões de alta definição das consolas mais poderosas – e, para os produtores, manter a motivação para continuar a desenvolver um jogo numa consola que já não consegue dar mais.

A primeira renovação completa da animação em quatro anos; novos truques em situações de um contra um; um modo Be A Pro capaz de se estender por três épocas; e uma física mais realista que tem em conta o porte dos jogadores e movimentos como proteger a bola com o corpo, empurrões e agarrões, seguem a linha do anunciado para PS3 e X360. O sistema Easy Play (nome provisório) permite ao jogador definir o número de botões do gamepad que pretende usar, até ao ponto em que é possível que os futebolistas se mexam sozinhos, concentrando-se o jogador no carrinho, passe e remate. É uma estratégia bem pensada por parte da EA Sports, já que o público mais hardcore já terá feito ou está em vias de fazer a migração para consolas mais potentes, ficando "para trás", na PS2, jogadores mais novos e casuais.

EA SPORTS UMA QUESTÃO DE BOLAS

Os videojogos de desporto não se esgotam no futebol. Eis outras propostas da EA Sports para todo o tipo de atletas de sofá.

NELSON CALVINHO

NBA LIVE 09

A série de basquetebol da EA Sports tem perdido terreno para **NBA 2K**, da Take 2 e inovações impõem-se. Uma delas, seguindo a tendência de maior acessibilidade imposta pela novo líder da EA Sports, Peter Moore, é a aprendizagem e treino da modalidade numa Academia totalmente equipada para o efeito – dois courts e atletas que praticam diversas aptidões dão um toque de realismo a esta colecção de tutoriais apresentados em forma de minijogos, simples de início, mais complexos à medida que o jogador evolui. Naturalmente há novas animações, melhores gráficos e um leque alargado de movimentos. Como o Pick and Roll (o jogador controla dois atletas: com o primeiro pode simular uma fuga para o cesto ou, em vez disso, passar para o segundo, abrindo brechas na defesa) ou o Quick Time Ankle Breaker (o primeiro passo dado pelo homem com a bola tem um maior poder de desequilíbrio junto do defesa), o que vai obrigar a um maior esforço por parte dos defesas. Felizmente também eles possuem um novo recurso: o Lock Down System é uma nova forma de pressão que limita os movimentos dos atacantes e os força a virar as costas ao cesto. Uma percepção mais apurada do corte das linhas de passe implica mais bolas roubadas. O modo de jogo FIBA passa a contar com 24 equipas, contra as oito de NBA Live 08.

Previsão: Inverno
Sistema: PC/X360

TIGER WOODS PGA TOUR 09

Cresce o número de campos de golfe em Portugal, tornando-se aposta importante do turismo nacional. Os media vão-lhe dando mais destaque. O interesse desperta novos adeptos. Mas, por alguma razão, o simulador da EA continua a ser distribuído em Portugal mais por amor à camisola do que pelos números de vendas registados. Talvez porque plácidas tardes em relvados impecavelmente bem cortados não sejam o que mais apela a jogadores adeptos de acção, ou porque um simulador deste género ainda é demasiado complicado para jogadores casuais. Mas se é este o caso, deixará de haver desculpa para não dar umas tacadas virtuais. Esta nova versão tem como principal característica a presença de mentores, espécie de personal trainers que explicam e treinam com o jogador diversos atributos e conceitos, como a força e precisão da tacada, o jogo curto, o putting, as diferenças entre tacos e a sua adequação ao estilo e experiência do jogador. A aprendizagem é feita tacada a tacada. Os bons alunos ganham experiência, os maus continuam na mesma. Será, de facto, uma verdadeira escola de golfe. Os greens estão mais detalhados, vívidos e realistas que nunca graças ao motor gráfico renovado. E haverá novos circuitos, mais exóticos: África do Sul, Xangai, Londres, Nevada. As partidas entre quatro jogadores, na Net, passam a permitir que cada um jogue ao seu ritmo, sem ter de esperar pelos parceiros. Por isso, é ainda mais trágico que a EA Sports tenha acabado com a versão PC, onde o golfe virtual sempre foi melhor jogado.

Previsão: 29 de Agosto
Sistema: X360/PS3/Wii/PS2/PSP

NA NET

Sites Relacionados:
www.easports.com/tigerwoods09
www.eagameshow.com

Especial EA Sports no DVD

FIFA MANAGER 09

Football Manager é o senhor do castelo e Football Manager Live só lhe vai permitir alargar o domínio, mas ninguém pode dizer que FIFA Manager (FM) não se esforça por contrariar o reinado. Um dos pontos em que FM se destaca é na elegante apresentação visual, com um look clean e de compreensão e leitura acessíveis, ajudados por menus em formato widget ou um ticker que mostra eventos importantes a decorrer "em directo". Esta sofisticação estende-se, de uma forma que o rival não consegue, a todos os aspectos do jogo: desde o novo ecrã de tácticas às fotografias dos futebolistas, dos prognósticos antes das partidas à relação com a imprensa (com jornais reais como o The Sun e a Kicker e entrevistas que reúnem mais de 400 perguntas), da apresentação de informação estatística até ao editor de estádios e à comercialização de merchandise. Há outros trunfos. Em Football Manager, por exemplo, o jogador é obrigado a redefinir as instruções dadas ao suplente quando este entra em campo – só os titulares têm instruções por defeito. Em FM09, bastará definir à partida essas instruções para titulares e suplentes, poupando trabalho repetitivo. Por fim, a opção de acompanhar os jogos via motor 3D inclui gráficos renovados e uma nova perspectiva aérea; enquanto o relato textual beneficia de um detalhe e de uma inteligência artificial que no passado era carente. É difícil encontrar pontos fracos em FIFA Manager comparativamente a Football Manager. Mas, como no futebol de alta competição, é no apurar dos detalhes que o resultado se vai definir.

Previsão: Outono
Sistema: PC

EA SPORTS GAMESHOW

Um dos projectos mais interessantes da EA Sports nada tem a ver com o que esperamos de um "videojogo". Na verdade assemelha-se mais a um vulgar portal de trivia e de apostas. E, em parte, é mesmo disso que se trata o GameShow (**www.eagameshow.com**): de um ponto de encontro para comunidades de jogadores que podem participar em sessões de trivia sobre diversos temas – para já, o prato forte são Desporto e Cultura Pop mas esperam-se outros tópicos no futuro. Apesar disso, a dinâmica já é bastante intensa, graças à actualização permanente e em tempo real. Conteúdos entram a toda a hora e sessões de trivia são frequentemente associadas a acontecimentos do momento: por exemplo, uma sessão com questões sobre uma partida de basquetebol terminada minutos antes.

A participação é gratuita e dispensa downloads. Para a EA Sports, as receitas advêm de publicidade e sponsorização – por exemplo, sessões especiais sobre filmes que estejam a estrear patrocinadas pelos estúdios. Para os jogadores, a recompensa vem em forma de variadíssimos prémios. Neste momento, destacam-se jogos da EA e iPods. Para reforçar o espírito de comunidade – e ir mantendo por lá os utilizadores – a comunicação via fórum e chat está sempre presente.

Único problema: para já, este produto está disponível exclusivamente no mercado norte-americano (Estados Unidos e Canadá). Responsáveis da EA Sports revelaram-nos o natural interesse em exportar o conceito para a Europa, mas os sempre presentes problemas de localização e legislação diversa sobre este tipo de jogo dificultam a empreitada.

Em suma, sim, estamos longe do conceito de videojogo tradicional, mas este tipo de projectos garantem um alargar da marca Electronic Arts a novos públicos que, mais tarde, poderão vir a sentir-se seduzidos pelos FIFAs e NBA Lives da vida.

Previsão: Já disponível
Sistema: PC

LANÇAMENTOS

TESTES DO MÊS

Os jogos testados nesta edição

Jogo	Nota
Professor Layton and the Curious Village	9
Devil May Cry 4 (PC)	8
Europa Universalis: Rome	8
Race Driver: GRID	8
Super Smash Bros Brawl	8
Trackmania United Forever	8
Dragon Ball Z: Burst Limit	7
Haze	7
Ninja Gaiden 2	7
World Ends With You, The	7
Bourne Conspiracy, The	6
Crusaders: Thy Kingdom Come	6
Sims 2: Cozinha & Banho - Design de Interiores - Acessórios, Os	6
Silent Hill: Origins (PS2)	5

FORA DE JOGO

Os jogos mais desejados são sempre os que acabam adiados

- Dynasty Warriors 6 (PC) Outubro
- Facebreaker (X360/PS3/Wii) Setembro
- Opoona (Wii) Setembro
- Prey The Stars (DS) Outubro
- Romance Of The Three Kingdoms 2 (PC) 8 de Setembro
- R-Type Tactics (PSP) 26 de Setembro
- Star Ocean: The Last Hope (X360) 2009
- The Conduit (Wii) 2009
- Warriors Orochi 2 (X360/PS2) 19 de Setembro

A HYPE! RECOMENDA

PC

MODERNO
Race Driver: GRID

Um jogo tecnicamente irrepreensível que fica a meio caminho entre a simulação e as Arcades. A inteligência artificial e a sensação de velocidade merecem nota máxima.

ALTERNATIVA
Devil May Cry 4

Um jogo *over the top* que faz qualquer um sentir-se como um verdadeiro super-herói.

CLÁSSICO
Europa Universalis

Europa Universalis é de tal forma complexo, e ao mesmo tempo absorvente, que ameaça tornar-se tão compulsivo como Civilization. E todo em Português.

PLAYSTATION 3

MODERNO
Metal Gear Solid 4

Um final em grande estilo para uma franchise única no mundo dos videojogos. Justifica de caras a aquisição de uma PlayStation 3.

ALTERNATIVA
Grand Theft Auto 4

Experiência Grand Theft Auto ao melhor estilo de Vice City, em alta definição, com componente online e boas perspectivas de conteúdo adicional. Simplesmente divinal!

CLÁSSICO
MotorStorm

Um jogo que dá boleia a "Mad Max", ao Lisboa-Dakar e ao festival de Woodstock para nos oferecer um banho de lama em duas ou quatro rodas.

PLAYSTATION 2

MODERNO
Persona 3

A mistura de elementos de jogo de *role play* japoneses com uma simulação básica de relações sociais resulta numa surpreendente e apaixonante viagem.

ALTERNATIVA
Guitar Hero 3

Guitar Hero possui modos de jogo para todos os gostos e uma banda sonora de luxo que atravessa várias gerações do rock.

CLÁSSICO
Deus Ex

Deus Ex concilia acção, estratégia e aventura de uma forma única prendendo-nos ao ecrã dias a fio em busca do terrível segredo da trama.

XBOX 360

MODERNO
Grand Theft Auto 4

Experiência Grand Theft Auto ao melhor estilo de Vice City, em alta definição, com componente online e boas perspectivas de conteúdo adicional. Simplesmente divinal!

ALTERNATIVA
Race Driver: GRID

Um jogo tecnicamente irrepreensível que fica a meio caminho entre a simulação e as Arcades. A inteligência artificial e a sensação de velocidade merecem nota máxima.

CLÁSSICO
Call Of Duty 2

Um dos mais envolventes First Person Shooters de sempre inspirado nos eventos da Segunda Guerra Mundial. Empolgante e imprevisível.

WII

MODERNO
Wii Fit

Para lá das previsíveis e acesas discussões sobre se é um jogo ou não, Wii Fit cumpre na perfeição o seu propósito: incentivar ao exercício, divertindo.

ALTERNATIVA
Super Smash Bros Brawl

Um jogo feito à medida dos fanboys Nintendo que vai deixar todos os outros jogadores a questionarem-se sobre o real interesse deste "tareia-neles" *old school*.

CLÁSSICO
The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Uma aventura de proporções épicas com jogabilidade *old school* e uma encantadora direcção artística. A Wii agradece.

PSP

MODERNO
God Of War: Chains Of Olympus

Chains Of Olympus seria um passo ao lado se fosse editado na PS2 mas no campo dos jogos portáteis trata-se de uma autêntica dádiva dos deuses.

ALTERNATIVA
Patapon

Acção, música, estratégia e animação compõem a partitura deste jogo mágico, um dos mais originais e cativantes a tocar numa PSP.

CLÁSSICO
Ridge Racer

Um jogo de corridas que junta os melhores automóveis e circuitos que deliciaram os fãs das consolas domésticas PSOne e PS2.

DS

MODERNO
Professor Layton And The Curious Village

Um dos melhores jogos para a DS merece ser jogado por amantes de puzzles e enigmas independentemente de sexo ou idade. Únicos requisitos: gostar de pensar e saber Inglês.

ALTERNATIVA
Geometry Wars: Galaxies

Há algo de mágico nesta fórmula, uma sucessão de tiroteios e fintas à morte embrulhada em imagens psicadélicas e música trance.

CLÁSSICO
Mario Kart DS

Divertido e acessível, Mario Kart DS ganha uma vida extra quando outros jogadores de carne e osso se juntam às corridas de Mario, Bowser e companhia.

LANÇAMENTOS DE JULHO

PC

- DEVIL MAY CRY 4 — Ecofilmes
- EXPERIENCE 112 — Playgames
- FPS CREATOR — Playgames
- LOST EMPIRES: IMMORTALS — Playgames
- MAELSTROM — Playgames
- PENUMBRA: BLACK PLAGUE — Playgames
- SPACEFORCE RU + GENESIS RISING — Playgames
- SPELLFORCE 2: SHADOW WARS — Playgames
- SUMMER ATHLETICS — Ecofilmes
- THE GUILD 2 — Playgames
- THE INCREDIBLE HULK — Ecofilmes
- WALL-E — Ecofilmes

XBOX 360

- SUMMER ATHLETICS — Ecofilmes
- UNREAL TOURNAMENT 3 — Ecofilmes
- WALL-E — Ecofilmes

PS3

- FERRARI CHALLENGE — Ecofilmes
- WALL-E — Ecofilmes

Wii

- EMERGENCY HERO — Ecofilmes
- SPORTS PARTY — Ecofilmes
- SUMMER ATHLETICS — Ecofilmes
- THE INCREDIBLE HULK — Ecofilmes
- WALL-E — Ecofilmes
- WE LOVE GOLF — Ecofilmes

PS2

- RIDING STAR 3 — Ecofilmes
- SUMMER ATHLETICS — Ecofilmes
- THE INCREDIBLE HULK — Ecofilmes

PSP

- WALL-E — Ecofilmes

DS

- ANIMAL GENIUS — Ecofilmes
- BOB CONSTRUTOR: FESTIVAL DO DIVERTIMENTO — Ecofilmes
- FARM LIFE — Ecofilmes
- FASHION DOGZ — Ecofilmes
- FERRARI CHALLENGE — Ecofilmes
- GUITAR HERO: ON TOUR — Ecofilmes
- IMAGINE GIRLS BAND — Ecofilmes
- MIDNIGHT PLAY PACK — Ecofilmes
- PET HOTEL 2 — Ecofilmes
- POKEMON MISTERY DUNGEON: EXPLORERS OF DARKNESS — Concentra
- POKEMON MISTERY DUNGEON: EXPLORERS OF TIME — Concentra
- RIDING STAR 3 — Ecofilmes
- WALL-E — Ecofilmes
- WEIGHT MANAGEMENT — Ecofilmes

SUPER SMASH BROS BRAWL
PARTY HARD!

Os heróis Nintendo convidaram Solid Snake e Sonic The Hedgehog para uma troca de sopapos à moda antiga. O leque de opções é impressionante mas será que os autores do jogo não se aperceberam das potencialidades do Wii Remote? **JORGE VIEIRA**

Vídeos no DVD

pop quiz

Quantos compositores foram convidados pela Sora para produzir a banda sonora de Super Smash Bros Brawl?
- 38
- 12
- 25

Solid Snake aparece neste jogo porque...
- Hideo Kojima "suplicou" à Sora para que a personagem fosse incluída na lista de lutadores
- A Konami pagou à Nintendo para promover o herói
- A Sora queria utilizar um espião e a Ubisoft não autorizou a participação de Sam Fisher no jogo

Pode encontrar as respostas a este questionário na secção Crash

O presidente da Sora, Masahiro Sakurai, crê que Super Smash Bros Brawl (SSBB) é o jogo certo, na altura certa, para a Wii. No meio da enxurrada de títulos casuais para a consola, eis um jogo de pancadaria *old school* que mete dezenas de personagens à bulha, *power ups* e itens secretos para coleccionar, entre outros detalhes apontados ao coração dos jogadores *hardcore*. No entanto, e tal como os dois episódios que o antecederam (na Nintendo 64 e GameCube), SSBB é um daqueles títulos fáceis de aprender a jogar mas difícil de dominar.
A Sora incluiu nesta obra um rol de provas, personagens e arenas de combate que, em condições normais, encheriam mais de 20 jogos distintos. Os heróis Nintendo estão cá todos (Mario, Link, Zelda, Kirby, Pikachu, a lista é infindável) e figuras como Solid Snake ou Sonic The Hedgehog juntam-se à festa após algumas horas de jogo. Os cenários são igualmente familiares, revisitando a maioria dos clássicos de Shigeru Miyamoto e companhia. Desde circuitos de **Mario Kart** aos esquizofrénicos mundos de **WarioWare**, passando pela floresta de **Pikmin** ou níveis de **Pictochat** que vão sendo desenhados paralelamente às batalhas, há aqui um nostálgico piscar de olho ao legado histórico da Nintendo.

Os heróis Nintendo estão cá todos e figuras como Solid Snake ou Sonic The Hedgehog juntam-se à festa após algumas horas de jogo. Os cenários são igualmente familiares, revisitando a maioria dos clássicos de Shigeru Miyamoto e companhia, desde circuitos de Mario Kart aos esquizofrénicos mundos de WarioWare, passando pela floresta de Pikmin ou níveis de Pictochat.

Quem nunca jogou Super Smash Bros rapidamente assimilará a mecânica dos combates. A acção desenrola-se num plano bidimensional, normalmente em cenários repletos de plataformas suspensas que nos obrigam a ter cuidado para não cairmos no abismo enquanto espancamos os rivais. O ritmo frenético dos combates aliado à destruição dos cenários e à incessante busca de *power ups* transformam o jogo numa experiência caótica, sobretudo quando convidamos dois ou três amigos para se juntarem à confusão.
A série foi concebida de raiz como um *party game* mas a Sora não se esqueceu daqueles momentos em que ficamos sozinhos defronte do televisor. É possível desafiar a consola para duelos no Classic Mode; a prova Events permite-nos encetar missões em que temos de cumprir certas metas; e Stadium inclui minijogos para todos os gostos.
Contudo, a principal nota de destaque chama-se The Subspace Emissary. Para desvendar a solo ou na companhia de um amigo, este modo de jogo inspira-se nos clássicos de plataformas para ilustrar uma história em que os heróis do universo Smash Bros unem forças contra um exército de vilões. É uma aventura repleta de inimigos para derrotar, excelentes sequências cinematográficas (*cutscenes*) e *bosses* de final de nível mas o encanto inicial desvanece-se devido a dois problemas: a acção é repetitiva e os controlos que funcionam na perfeição em combates de arena não se adaptam muito bem a um jogo de plataformas onde o *timing* dos saltos é crucial.

Os bons, os maus e os brigões

Quando o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, anunciou SSBB em plena E3 de 2005, o jogo tornou-se rapidamente numa bandeira do Wi-Fi Connection, o serviço online da Nintendo. A ideia deixou os fãs a salivar de ansiedade: participar em batalhas contra jogadores de todo o mundo.

As contas que o jogo fez

Heróis Nintendo x Festas + Espírito coleccionista = Super Smash Bros Brawl

8|10

SUPER SMASH BROS BRAWL

UM JOGO FEITO À MEDIDA DOS FANBOYS NINTENDO QUE VAI DEIXAR TODOS OS OUTROS JOGADORES A QUESTIONAREM-SE SOBRE O REAL INTERESSE DESTE "TAREIA-NELES" *OLD SCHOOL*.

SISTEMA: WII AUTOR: SORA
EDITORA: NINTENDO DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

NA NET

Sites Relacionados:
www.smashbros.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/wii/game/928518.html
www.gamefaqs.com/console/wii/code/928518.html

Masahiro Sakurai cumpriu a promessa e SSBB inclui uma opção que permite desafiar amigos e estranhos para combates a solo ou por equipas. A nossa experiência revelou-se uma faca de dois gumes: se houve lutas em que tudo funcionou às mil maravilhas, noutros momentos a latência de rede tornou-se de tal forma insuportável que o próprio jogo fez o favor de nos expulsar à bruta da contenda. Sem *rankings* de pontuações e conversação por voz para dialogar ou insultar os adversários, SSBB sai um pouco maltratado desta vertente online.
Deste modo, não há nada melhor do que reunir uns compinchas em redor da consola. É possível disputar torneios, batalhas clássicas ou até criar combates cujos parâmetros (velocidade dos heróis, força de gravidade, itens especiais, etc) podem ser personalizados a nosso bel-prazer. Cada jogador é livre de utilizar o sistema de controlo que mais lhe convier (do *gamepad* da GameCube ao Wii Remote disposto na horizontal ou uma combinação deste último acessório com o Nunchuk) e até dá para redefinir a assignação dos botões. Assim, ninguém pode justificar as derrotas com a ineficácia dos comandos. Estranho mesmo é o facto da tecnologia de detecção de movimentos da Wii ser praticamente ignorada ao longo do jogo inteiro, num claro momento de desinspiração da Sora. Masahiro Sakurai justifica-se com o facto de jogos como **Wii Sports** e **Super Mario Galaxy** já tirarem proveito dessa funcionalidade, tendo a equipa optado por concentrar-se nas competições e habilidades especiais das personagens. Soa-nos a conversa fiada.
Mas no final de contas, Super Smash Bros Brawl disfarça as suas limitações com um leque de opções simplesmente irresistível. Os inúmeros truques de cada personagem, a hipótese de invocar aliados durante as batalhas, a variedade de itens para coleccionar (troféus, autocolantes, músicas extra e por aí fora), o editor de cenários, os Final Smashes (golpes devastadores capazes de arrasar com toda a concorrência)... Podíamos descrever o jogo durante horas a fio que ficaria sempre algum pormenor por contar desta autêntica pérola para os fãs de longa data da Nintendo. Mas aqui fica um conselho para Sakurai-san: da próxima vez queremos um prato requintado em vez de um banquete de casamento.

Depois de Colin McRae: DIRT, a Codemasters decidiu submeter outra das suas jóias da coroa a um *facelift*. GRID é, porventura, o jogo mais acessível da série Race Driver mas como reagirão os fãs a esta pequena traição?

JORGE VIEIRA

Especial GRid no DVD

TESTE

RACE DRIVER: GRID

O POVO AO PODER

As contas que o jogo fez

Velocidade x Flashbacks – Diversidade de provas e carros = Race Driver: GRID

Gran Turismo, Forza Motorsport e Colin McRae Rally são as grandes estrelas do asfalto digital mas os fãs de desportos automóveis sabem bem que a série Race Driver esteve sempre na *pole position* dos jogos de corridas. A variedade de veículos, o realismo da condução e uma componente online à prova de bala transformaram a série da Codemasters numa obra de culto para quem gosta de acelerar no conforto do seu lar.

A estreia nas consolas de nova geração (a par de uma versão PC mais bela do que nunca) marca uma viragem de rumo para Race Driver. Os autores decidiram tornar a experiência acessível a todo o tipo de jogadores, eliminando opções importantes como a afinação mecânica dos veículos e reduzindo o leque de disciplinas automobilísticas abrangidas pelo jogo. O próprio slogan do jogo – "it's all about the race" – deixa no ar a ideia de que GRID não é uma obra para "ratos" de garagem mas sim para ases do volante.

A campanha principal – a GRID World – é uma história de perserverança em busca de fama e riqueza. Depois de reunirmos dinheiro suficiente para adquirir o nosso primeiro automóvel, fundamos uma escuderia, negociamos contratos com patrocinadores e contratamos um colega de equipa para partir à conquista da glória em três palcos distintos: Europa, Japão e Estados Unidos.

Das tradicionais corridas norte-americanas em circuito fechado aos concursos de derrapagem que fazem as delícias dos *street racers*, passando pelos eventos de Fórmula 1000 e as vertiginosas perseguições pelo Monte Haruna abaixo (as Touge Races), há matéria-prima q.b. para entreter os amantes das quatro rodas. Até a mítica prova das 24 Horas de Le Mans dá um ar da sua graça (neste caso concreto, a corrida desenrola-se ao longo de 24 minutos em que cada minuto corresponde a uma hora de tempo real) no final de cada temporada.

Ocasionalmente, até é possível aceitar convites de outras equipas para conduzir os seus bólides em corridas e testes de condução. O objectivo é sempre o mesmo: cumprir as metas delineadas pelos patrocinadores, ganhar dinheiro e acumular pontos de reputação que permitem desbloquear novas provas em cada território.

Ver a vida num flash

Para além da jogabilidade mais acessível, a outra grande novidade deste GRID são os Flashbacks. Imaginem que estão prestes a cortar a meta em primeiro lugar e espetam-se na última curva da pista a mais de 300 quilómetros por hora. Noutras épocas, o *gamepad* sairia disparado rumo à televisão e o disco do jogo seria "docemente" estilhaçado com um martelo. Mas isso é uma memória do passado. Agora, é possível pausar a acção, ver a repetição do acidente e retroceder a corrida alguns segundos evitando-se, posteriormente, o erro de condução.

Batotice ou não, a verdade é que o recurso aos Flashbacks facilita a tarefa aos novatos do volante. Contudo, existe um preço a pagar pelo milagre: os melhores tempos obtidos em cada pista não podem ser registados nas tabelas online do jogo. Deste modo, a Codemasters consegue agradar a gregos e troianos já que deixa em aberto a hipótese de se desactivar os auxiliares de condução, aumentar a agressividade dos pilotos rivais ou jogar com a câmara fixa no cockpit, tudo opções que garantem uma experiência mais competitiva e, consequentemente, melhores prémios e pontos extra de reputação.

A garagem de GRID só tem espaço para pouco mais de 45 automóveis mas o limitado leque de veículos é compensado por uma execução técnica simplesmente formidável. Os gráficos do jogo são excelentes (os circuitos de Milão, São Francisco e na zona de Shibuya em Tóquio fazem parte do nosso lote de favoritos), a sensação de velocidade é trepidante, conduzir sentado no cockpit das viaturas é uma experiência magnífica e não há jogo (a não ser porventura **Burnout**) com acidentes tão espectaculares e imprevisíveis como este. Só é pena que não seja possível gravar as repetições para, mais tarde, mostrarmos aos amigos as hilariantes carambolas que ocorrem no jogo.

NA NET

Sites Relacionados:
www.racedrivergrid.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/computer/doswin/code/939158.html
www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/939160.html
www.gamefaqs.com/console/ps3/code/939159.html

Online, GRID cumpre a preceito os requisitos básicos do género permitindo que 12 jogadores se confrontem em corridas onde os danos nas viaturas eliminam a tentação de abalroar os adversários logo na primeira curva que nos aparece pela frente. Não é possível formar clãs e o sistema de pontuação dos jogadores não é muito transparente, tendo esta área claramente espaço para evoluir bastante em futuras sequelas.

Cabe agora aos fãs de Race Driver decidir se GRID é ou não um passo em frente no caminho certo. A diversão é garantida mas fica no ar a sensação de que a Codemasters podia ter sido um pouco mais ambiciosa ao nível das competições e da componente online incluídas no jogo. Muitos fãs vão querer activar um *flashback*... um *flashback* que os leve de volta ao espírito *hardcore* dos anteriores episódios da série.

DEUS ESTÁ NOS DETALHES

Pode ser o cúmulo do egocentrismo mas sabe sempre bem ouvir um jogo a "falar" connosco, chamando-nos pelo nome próprio. É o que se passa em GRID se, no momento em que criamos o perfil de jogo, o nosso nome constar da extensa lista de pessoas registadas na base de dados. Caso se chamem Calvinho ou Makukula, existe sempre a hipótese de escolher uma alcunha (tipo "Dude" ou "Maverick") para personalizar a experiência.

8|10

RACE DRIVER: GRID

UM JOGO TECNICAMENTE IRREPREENSÍVEL QUE FICA A MEIO CAMINHO ENTRE A SIMULAÇÃO E AS ARCADES. A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A SENSAÇÃO DE VELOCIDADE MERECEM NOTA MÁXIMA.

SISTEMA: PC/X360/PS3 *AUTOR:* CODEMASTERS RACING STUDIO
EDITORA: CODEMASTERS *DISTRIBUIDORA:* ATARI IBÉRICA

THE BOURNE CONSPIRACY

PANCADA SEM MEMÓRIA

Jason Bourne é uma personagem misteriosa, mortífera e sem memória. Premissas mais que suficientes para agarrar o fã dos filmes a este jogo. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

The Bourne Conspiracy começou com uma limitação: a personagem. Tony Gilroy, o argumentista da trilogia cinematográfica, pediu que o jogo fosse fiel ao carácter do agente amnésico, Jason Bourne. A personagem é calculista e tem sempre um plano definido antes de fazer qualquer coisa, algo que, segundo um dos produtores da High Moon Studios, tornou a estrutura do título mais linear.
A partir daí surgiu a dúvida de como tornar essa limitação em algo emocionante e imersivo. A solução chegou com o primeiro filme da trilogia e com a colaboração de Jeff Imada, o responsável pela coreografia de lutas.
Primeiro, o jogador teria de conhecer a personagem e o seu modo de actuar. Assim surgiu a ideia de incorporar *flashbacks* de missões anteriores à amnésia de Bourne dentro da linha narrativa do filme "The Bourne Identity".
Segundo, a acção do jogo teria de ser intensa, sem paragens. A ajuda do coreógrafo de lutas foi preciosa, tanto pela captura de movimentos como pelos conselhos dados ao longo do desenvolvimento do sistema de combate.
Apesar do conteúdo das missões ajudar na compreensão da personagem, algo fica pendurado. Quem perdeu o primeiro filme no cinema também sentirá falta de informação contextualizante, devido aos saltos na estrutura narrativa do jogo. Os diálogos surgem uma ou duas linhas depois do essencial. Por exemplo, Bourne e Marie (a acompanhante de fuga) surgem num apartamento, com montes de documentos e dinheiro. Bastava terem recriado umas deixas da cena anterior do filme (que se passa durante a viagem para Paris, dentro do Mini de Marie) para se perceber a sua origem.
Mas algo teria de ser cortado, em nome do ritmo frenético. «O objectivo principal é fazer o jogador sentir-se como a estrela da acção, quando controla a personagem. Nós queremos garantir que o jogador sinta que a experiência vai para além das sequências cinematográficas» explica o designer principal, Rory McGuire, em entrevista à P3Zine. Para essa experiência conta, e muito, a introdução de *quick time events* (momentos de acção que exigem a pressão de um botão no tempo certo), aqui com a designação de Takedown. Estes eventos interactivos, em que toda a acção fica em suspenso à espera que o jogador carregue num botão para desencadear uma animação de um ataque especial, estão bem integrados na acção. O *timing* para carregar no botão é ideal e a maneira como se despoletam, através do toque num botão depois de se encher uma barra de adrenalina, tornaos parte fluida do combate e da acção.

NA NET

Sites Relacionados:
www.bournethegame.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/xbox360/home/941631.html
www.gamefaqs.com/console/ps3/home/941630.html

As contas que o jogo fez

Syphon Filter
+
Quick Time Events
+
The Bourne Identity
=
The Bourne Conspiracy

Câmara aliada

As lutas com *bosses* também contam com esta funcionalidade que tanto pode servir como vantagem, para derrotar mais depressa o adversário, ou como fonte de irritação para o jogador. Esta última consequência resulta quando é a consola a despoletar estes eventos e se vê a risca da barra de vida do adversário na mesma.
Aliada aos Takedown junta-se uma câmara de jogo que se adequa de forma "inteligente" ao ambiente em que decorre a acção. Aliás, ajuda o jogador no meio do combate, permitindo que assista à luta a partir de vários pontos, como se de uma grua de cinema se tratasse.
As animações também estão bem capturadas e realizadas. Os movimentos de Bourne, que misturam boxe tailandês e Jeet Kune Do, são fluidos, assim como os dos seus adversários. Porém, pecam por serem poucos e repetitivos. O que é pena, visto que a luta corpo a corpo foi privilegiada neste título de modo a tornar a experiência mais física, uma referência ao pudor de Jason Bourne em utilizar armas de fogo.
A famosa cena de perseguição com um Mini em "The Bourne Identity" foi incorporada no jogo. Intensa, esta experiência só pedia um pouco mais de realismo na física do carro, para que a experiência de conduzir pelas ruelas de Paris fosse totalmente imersiva.
A este pequeno senão juntam-se outros um pouco mais graves, como as situações que despoletam as sequências animadas. A mais flagrante é num nível em que o jogador tem de impedir que um terrorista fuja de um aeroporto. Há uma secção em que o criminoso foge para dentro do Metro e Bourne tem de enfrentá-lo e depois apanhar a composição em movimento. Porém, isso só acontece quando todos os seus capangas são mortos. Se deixarmos pelo menos um vivo, a nossa personagem fica a observar todos os movimentos do terrorista dentro da carruagem sem nada suceder. Outro exemplo, é perdermos uma das armas com que seguíamos após algumas sequências cinematográficas, principalmente, as caçadeiras ou metralhadoras, algo que prejudica os jogadores nas missões mais avançadas.
The Bourne Conspiracy é uma boa opção para os fãs do agente protagonizado por Matt Damon nos filmes. Apesar da linearidade da narrativa e de alguns erros, esta experiência ajuda a aprofundar a personagem criada por Robert Ludlum em 1980.

Matt Damon recusou-se a colaborar na produção deste título por considerá-lo muito violento. Segundo a mãe do actor, ambos são contra a promoção de violência nos filmes para crianças através de brinquedos, produtos e videojogos violentos.

6|10

THE BOURNE CONSPIRACY

UM BOM EXEMPLO DE COMO UM JOGO PODE AJUDAR A COMPREENDER E A APROFUNDAR UMA PERSONAGEM DE UM FILME.

SISTEMA: X360/PS3 *AUTOR:* HIGH MOON STUDIOS
EDITORA: VIVENDI UNIVERSAL *DISTRIBUIDORA:* INFOCAPITAL

TESTE

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

QUAL É A COISA QUAL É ELA?

Curious Village é um puzzle fácil de resolver: enigmas viciantes e uma história que nos motiva e eis um dos jogos incontornáveis para a DS. **NELSON CALVINHO**

Trailer no DVD

9|10

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

UM DOS MELHORES JOGOS PARA A DS, MERECE SER JOGADO POR AMANTES DE PUZZLES E ENIGMAS INDEPENDENTEMENTE DE SEXO OU IDADE. ÚNICOS REQUISITOS: GOSTAR DE PENSAR E SABER INGLÊS.

SISTEMA: DS *AUTOR:* LEVEL 5 *EDITORA:* NINTENDO *DISTRIBUIDORA:* CONCENTRA

É o meu jogo DS favorito a seguir a **The Legend Of Zelda: Phantom Hourglass**. Pronto, está dito. Porquê? Porque este fantástico jogo de puzzles que é Professor Layton And The Curious Village adequa-se para todas as idades, dos 7 aos 77; é perfeito para jogar intensivamente em viagem ou durante uma tarde em que nada há para fazer, ou um puzzle de cada vez no intervalo de qualquer coisa; é igualmente divertido sozinho ou na companhia de familiares ou amigos; e continua a ser jogado mesmo depois de desligado o ecrã da DS.

Nas consolas da Nintendo, mexer o corpo e exercitar a mente é o que está a dar, contrariando todos os cérebros preguiçosos que insistem em condenar ao estado de morto-vivo quem quer que pegue numa máquina de jogos. Em 2005, **Brain Training** impulsionou as vendas da DS com uma colecção de exercícios de cálculo e de lógica imaginados por um tal de Dr. Kawashima, neurocientista. Agora, a Level 5, estúdio responsável por The Curious Village (e por títulos tão recomendáveis como **Dark Chronicle**, **Dragon Quest 8** e **Rogue Galaxy** na PS2), inspirou-se nesse conceito e foi falar com outro tal de Akira Tago, especialista em criar livros de "ginástica mental" que são *best-sellers* no Japão, para criar os puzzles que vão dar cabo da cabeça a quem se abalançar por esta aventura. Mas mesmo que isso fosse suficiente para fazer desta proposta algo de incontornável, o golpe de génio da Level-5 foi mesmo contextualizá-los numa narrativa – inexistente em Brain Training. Em jeito de aventura *point 'n'click* da velha guarda, The Curious Village segue a melhor tradição dos contos policiais, de Dupin a Sherlock Holmes. Neste caso, são o Professor Layton e o seu acólito Luke quem têm de acorrer à aldeia de St. Mystere, onde cada habitante é louco por puzzles. O maior de todos os enigmas é o que envolve a herança de um milionário recentemente falecido. No seu testamento, o excêntrico Barão Reinhold apontou o tesouro como uma espécie de troféu, a que chamou "Golden Apple", a conquistar por quem descobrir o seu paradeiro. Contratado pela esposa do barão, Dahlia, o professor Layton e Luke têm de explorar a aldeia, questionando os habitantes e resolvendo os enigmas que lhes são propostos.

UM PUZZLE PARA O CAMINHO

Imaginem um relógio digital como o mostrado nesta imagem. Quantas vezes mostrará o relógio mais de três números iguais de seguida ao longo de um dia? Para resolver este enigma, é preciso ter em consideração que este relógio mostra as horas numa escala de 12 horas (12 + 12) e não de 24 horas.

0:00

Duas cabeças melhor que uma

Dos 135 enigmas escondidos no cartucho do jogo, apenas três dezenas são realmente da autoria de Akira Tago, e nem todos têm de ser solucionados para avançar na aventura. Uma grande fatia deles envolve quebra-cabeças tradicionais, labirintos, problemas de geometria, cálculo, lógica ou trigonometria, ilusões de óptica, charadas – na verdade é bem provável que o jogador já se tenha cruzado com muitos deles na escola ou junto da família. A dificuldade de cada puzzle é avaliada em Picarats (que também servem como pontos amealhados ao longo do jogo). Para evitar situações de frustração, foi montado um sistema de três dicas que podem ser "compradas" com as moedas de ouro escondidas nos cenários. Se mesmo com estas ajudas o jogador não for lá, não há problema: pode ir tentando uma e outra vez, consciente de que tanta tentativa retira valor (em Picarats) ao puzzle. Mas atenção: nem todos os puzzles se podem responder esgotando as respostas apresentadas. E são estes, normalmente os mais difíceis, que nos fazem dar por nós a "jogar" já depois de desligada a consola, buscando mentalmente a solução quando estamos no carro, nos transportes públicos, na praia, no trabalho.

Também são estes os puzzles que mais reforçam o carácter social da proposta. Não é invulgar termos os amigos ou familiares à nossa volta, reclamando para eles a solução correcta. Aliás, para os pais que torcem o nariz aos videojogos: experimentem jogar The Curious Village com os filhos, procurando as soluções em conjunto. Há trabalhos de casa da escola que não promovem tanto o raciocínio lógico e abstracto ou que nos obriguem a pensar criativamente, buscando soluções "out of the box" para os problemas. Muitas vezes estamos presos a uma linha de raciocínio que é um beco sem saída e só a abordagem diferente de um amigo ou familiar nos permite progredir.

NA NET

Sites Relacionados:

http://professorlaytonds.com

www.level5.co.jp

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/portable/ds/home/936050.html

Espírito coleccionista

Como recompensa, o jogador não tem só o prazer e o orgulho de superar enigmas, uns óbvios, outros consideravelmente difíceis, e de avançar na história. Há muitos objectos para coleccionar, sejam artefactos para criar um cão robô que fareja as preciosas moedas de ouro; peças de um quadro que tem de ser reconstruído como um puzzle; ou mobiliário para decorar os quartos dos dois investigadores, na boa tradição de um **Animal Crossing**. Para além disto, os jogadores mais dedicados e engenhosos podem desbloquear ainda mais puzzles no final da aventura.

Há tanta coisa boa para dizer sobre Curious Village. Como o estilo visual, que mistura influências de velhas obras de Hayao Miyazaki com outras de traço europeu, lembrando "Les Triplettes de Belleville", dando forma a cenários estáticos belíssimos mas também a sequências animadas com uma qualidade raramente vista numa DS. Ou a cortesia de nos deixarem descarregar semanalmente mais puzzles através do sistema Wi-Fi Connection. De "menos perfeito" ocorre-nos sugerir uma integração melhor dos puzzles na narrativa – a maior parte nada tem a ver com o que se passa na história – para um inevitável aumento de puzzles originais e maior envolvimento do jogador com as personagens e com a trama. Pior é a inexistência de localização em Português, que quase mata a hipótese de muitos pais e filhos poderem partilhar o jogo – porque uns ou outros não dominam o Inglês necessário para compreender o enunciado dos enigmas.

Quem fizer vista grossa a estes pecadilhos e ainda conserve qualidades como a curiosidade e se encante com a possibilidade de pensar criativamente, a solução é só uma: comprar Professor Layton And The Curious Village.

Trailer no DVD

NINJA GAIDEN 2

KILL RYU

Uns amam-no, outros odeiam-no. Ninja Gaiden é um bailado interactivo de pancadaria que gosta de nos dar uns valentes pontapés no rabo, uma, duas, três vezes seguidas. Vai uma sessão de masoquismo? **JORGE VIEIRA**

NINJA GAIDEN 2

NESTA ALTURA DO CAMPEONATO, A TEAM NINJA JÁ TINHA OBRIGAÇÃO DE FAZER MAIS E MELHOR. UM JOGO QUE ALTERNA EXCELENTES PORMENORES COM FALHAS IMPERDOÁVEIS.

SISTEMA: XBOX 360 *AUTOR:* TEAM NINJA
EDITORA: MICROSOFT *DISTRIBUIDORA:* MICROSOFT PORTUGAL

O melhor jogo de acção do mundo, a correr na melhor consola». É do domínio público que o ex-líder da Team Ninja, Tomonobu Itagaki, é "amigo" do whisky (Jack Daniels, de preferência) mas não sabemos se ele bebeu uns copos a mais quando proclamou esta frase durante a feira Tokyo Game Show de 2007. Com ou sem álcool à mistura, uma coisa é certa: Ninja Gaiden 2 está longe de ser a principal referência dos jogos de acção da actualidade.

Na Xbox, Ninja Gaiden revelou-se uma amálgama dos melhores títulos de acção dos últimos 20 anos. As batalhas, os *bosses*, as labirínticas sequências de saltos em plataformas, o insano nível de dificuldade, o espírito hardcore estava escarrapachado por todos os lados. Tal como os clássicos das máquinas de arcada, vale a pena ver um especialista jogar a Ninja Gaiden, nem que seja para nos deliciarmos com todos os pormenores que não temos tempo para reparar quando seguramos o gamepad nas mãos.

Já Ninja Gaiden 2 padece da síndroma do difícil "segundo álbum". Itagaki e a sua equipa parecem ter ficado especados no centro de uma encruzilhada: a sequela seria um jogo ainda mais hardcore, só para os fãs, ou deveria a Team Ninja tornar a experiência menos castigadora para o jogador comum? O resultado final não é carne nem peixe. É verdade que existem detalhes que facilitam o progresso na campanha (o herói, Ryu Hayabusa, recupera forças quando termina os combates e os *save points* espalhados pelos cenários garantem um restabelecimento total da barra de energia) mas o que a Team Ninja dá com uma mão, retira com a outra: desde criaturas que atacam de surpresa a inimigos que nos aniquilam com um par de golpes, passando por uma câmara que, essa sim, deve ter "emborcado" uma caixa inteira de garrafas de Jack Daniels, Ninja Gaiden 2 mantém a série com os dois pés bem assentes nos terrenos do sadomasoquismo.

Caldeirada de tripas

Se a aventura continua tão difícil como dantes, a verdade é que existe uma grande diferença relativamente ao jogo original: Ninja Gaiden 2 é um festival *gore* de cabeças, braços e pernas a saltarem por todos os lados. A genialidade do sistema de combate, com as suas dezenas de truques para cada arma e feitiços à mistura, é agora ilustrada por um banho de vísceras e sangue que transformam os cenários em autênticos matadouros.

Ryu Hayabusa é um herói acrobático mas, desta feita, ele casa a agilidade com uma série de golpes (as Obliteration Techniques) que lhe permitem dilacerar os inimigos enquanto o Diabo esfrega um olho. Durante as lutas, basta estar atento aos movimentos dos adversários para lançar um devastador ataque em que a câmara faz um zoom sobre a acção mostrando, de forma ainda mais pormenorizada, o desmembramento das criaturas. Ainda mais hilariante é ver um opositor decapitado ou sem as pernas, prostrado no solo, a contorcer-se freneticamente para ainda nos atingir com um ou dois golpes. Lembram-se daquela cena no filme "Monty Python And The Holy Grail" (1975, Terry Gilliam & Terry Jones) em que o Cavaleiro Negro perde braços e pernas mas mantém-se firme no seu posto dizendo que tudo não passa de arranhões («It's just a flesh wound!»)? Agora multipliquem essa sequência por milhares de combates e terão uma ideia do quão caricatas são as batalhas de Ninja Gaiden 2.

O que já não é tão caricato (nem interessante) é o enredo congeminado por Itagaki e *sus muchachos* para esta sequela. Uma voluptuosa agente da CIA, criaturas sobrenaturais, um clã de ninjas maléficos e o roubo de um artefacto – a Demon Statue – que os maus da fita pretendem utilizar na ressurreição de um monstro diabólico são ingredientes que a Team Ninja lança para dentro da panela como se estivesse a cozinhar uma feijoada à transmontana. É um imparável desfilar de clichés que arranca em Tóquio e atravessa locais como Nova Iorque, o Inferno, a América do Sul e as entranhas do Monte Fuji, entre outros cenários. Mas ninguém joga a Ninja Gaiden pela sua riqueza literária, certo?

Desde criaturas que atacam de surpresa a inimigos que nos aniquilam com um par de golpes, este jogo tem os dois pés bem assentes nos terrenos do sado-masoquismo.

NA NET

Sites Relacionados:
www.xbox.com/en-US/games/n/ninjagaiden2

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/943273.html
www.gamefaqs.com/console/xbox360/file/943273/53104

Desastrada genialidade

Ninja Gaiden 2 vale o seu peso em ouro pela forma como consegue aliar, nos seus melhores momentos, a adrenalina de jogos de pancada como **Tekken** ou **Dead Or Alive** (outra série famosa criada pela Team Ninja) com o *storytelling* e múltiplas personagens dos títulos de *role-play* nipónicos. Quando a fórmula funciona, é difícil largar o comando porque sentimo-nos realmente na pele de um superguerreiro capaz de dizimar exércitos inteiros a uma velocidade estonteante. Mas a linearidade dos cenários rapidamente estilhaça qualquer ilusão: atente-se, por exemplo, nas belíssimas paisagens que parecem estar ao nosso alcance mas que somos constantemente barrados de explorar pelas célebres "barreiras invisíveis" que povoavam o mundo dos videojogos há 10 anos atrás.

Até ao nível dos *bosses*, Ninja Gaiden 2 revela-se um jogo de altos e baixos: alguns dos vilões desta aventura estão à altura de personagens como Doku e Alma (inimigos famosos do primeiro episódio) mas existem combates que são autênticas maratonas de tentativa e erro até finalmente se descobrir qual o ponto fraco ou a melhor táctica para se levar de vencida o opositor.

Os jogadores mais narcisistas têm ainda a hipótese de activar uma nova opção intitulada Ninja Cinema que, basicamente, grava todas as sessões de jogo da campanha principal. É uma ideia interessante para mostrar aos amigos as batalhas mais empolgantes ou truques para superar certas missões, malgrado existirem sequências – como os níveis em que temos de atravessar abismos saltando de plataforma em plataforma ou correndo nas paredes – em que não basta saber a solução do problema, é preciso ter sangue frio, "mãozinhas" para o *gamepad* e reflexos de lince.

Por último, refira-se que, para além dos dois níveis de dificuldade inicialmente disponíveis, existem ainda dois patamares extra para quem gosta de um bom desafio na Xbox 360. E não há nada como comparar as nossas pontuações com os milhares de fãs da série Ninja Gaiden através de um *ranking* online que avalia a prestação dos jogadores em cada missão (contabilizando, por exemplo, o número de inimigos eliminados, o tempo que se levou a concluir o nível e por aí fora). Mas agora que Tomonobu Itagaki (e dezenas de outros elementos da Team Ninja) está de costas voltadas com a Tecmo, resta-nos esperar que o designer japonês utilize as suas musas inspiradoras (sexo, álcool e tabaco) para criar algo mais cativante do que este "picar de ponto" intitulado Ninja Gaiden 2.

x

–

=

GANHE 1 JOGO NINJA GAIDEN 2 E UM RATO GAMING

A Hype! e a rede MyGames têm o prazer de se associar à Microsoft na organização de um passatempo que celebra a edição de Ninja Gaiden 2 na Xbox 360. Temos para oferecer um jogo Ninja Gaiden 2 e um rato gaming. Basta visitar www.mygames.pt/passatempo-ninjagaiden2 e responder correctamente à seguinte questão:

Qual é o nome do actor que representou o papel de Ryu Hayabusa no filme DOA: Dead Or Alive?

XBOX 360 LIVE

Demo e Trailer no DVD

EUROPA UNIVERSALIS: ROME
A ARTE DE GOVERNAR

Se Maquiavel, Clausewitz ou Bismarck tivessem nascido agora, certamente utilizariam este título de estratégia para testar as suas teorias sobre a guerra. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

Uma característica que sempre me fascinou em Europa Universalis foi pegar em momentos históricos e poder reescrevê-los. Ainda me lembro de tentar tenazmente conquistar Espanha na altura dos Descobrimentos, no segundo título da série, e eis que surge agora Rome para me transportar para a génese da Ocidentalidade: os anos da República Romana.

Momentos conturbados estes em que Romanos, Macedónios, Cartagineses e Selêucidas tentavam manter ou estabelecer Impérios. No meio, encontravam-se pequenos povos como os Lusitanos e os pequenos Reinos do Bósforo que tentavam sobreviver a estas expansões. Alianças foram forjadas e traídas, guerras civis alimentadas e reinos transformados em províncias de Roma.

É neste contexto que o jogador é lançado e onde pode seleccionar uma época importante desta ebulição de 450 anos de História, como as Guerras Púnicas e os conflitos civis que acabaram por instituir o Império. Mas aqui surge a liberdade do jogador e um dos trunfos da série: e se escolher Cartago e ganhar a Roma? Ou seleccionar os Lusitanos e conquistar todo o Norte de África?

Seja qual for a opção, o jogador ficará sempre a ganhar. A experiência de jogo desta simulação é verdadeiramente recompensadora. Os detalhes que a Paradox incluiu são impressionantes e bastante bem equilibrados.

Todas as decisões têm consequências e influenciam o decorrer da História e a nossa nação. Os ataques às províncias bárbaras ou uma invocação religiosa mal conseguida são o suficiente para deitar várias horas de dedicação por água abaixo.

Jogo com personalidade

Não se pense que o jogador governa sozinho. As inovações, as províncias e as suas unidades podem ser lideradas por personalidades da sociedade pela qual se optou. Se forem de famílias antigas melhor, pois garantem uma maior eficácia.

Porém, a escolha não pode ser arbitrária. Cada personagem tem uma personalidade e características muito próprias que, além de evoluírem à medida que os anos passam, influenciam a sua relação com o povo, as tropas ou até com a velocidade do desenvolvimento da árvore tecnológica. Ainda há outro factor que temos de ter em conta: a popularidade destas figuras. Caso ultrapasse a do monarca da nação defendida pelo jogador, pode-se iniciar uma revolução.

Outra funcionalidade destas personalidades tem a ver com uma das áreas mais interessantes e importantes do jogo: a Diplomacia. Europa Universalis: Rome é tão fiel à História que acrescentou opções como a do Assassinato e a da Corrupção do Governador, duas medidas que eram prática corrente na altura. Basta lembrar o que aconteceu a Viriato e a Sertório...

As acções diplomáticas são uma peça fundamental na estratégia do jogador, por esse motivo convém seleccionar muito bem o agente, dentro das personalidades disponíveis, que se envia para essas missões. O seu carácter e origem familiar, mais uma vez, têm peso no sucesso da missão.

A religião continua a ser um factor importante para a estabilidade do país mas, como em outras versões, não cabe ao jogador decidir o grau de tolerância. Em EU: Rome a personalidade do chefe de Estado determina essa variável. A única maneira de ultrapassar esta condicionante é através da escolha dos ideais cívicos. Uma opção que determina bastante o equilíbrio da sociedade. Outro ponto também importante é, como já foi referido, a falha dos sacrifícios aos deuses, o que torna tudo muito mais interessante a nível de gestão.

Apenas mais um pormenor a juntar-se aos aspectos económico e militar. A economia depende imenso do sucesso e da estratégia militar. As províncias que se conquistam, as alianças que se criam e as rotas comerciais que se estabelecem são fundamentais para fazer crescer as finanças e a árvore tecnológica. Para apimentar as coisas, a Paradox decidiu incluir ataques aleatórios de hordas bárbaras que, muitas vezes, põem em causa o ténue equilíbrio da política local.

De negativo, só a apontar dois senãos, facilmente ultrapassáveis devido à profundidade do jogo: a árvore tecnológica não pode ser gerida de modo a dar prioridade a certas tecnologias e, nos cercos, sempre que se retira uma unidade tem que se reorganizar o exército e recomeçar tudo de novo.

Europa Universalis: Rome não é fácil de compreender e o tutorial também não ajuda muito, por não ser interactivo, mas o segredo do sucesso está em fazer que todos sejam felizes. Se o jogador conseguir este feito, nunca terá problemas. Contudo, isso não é linear e ainda bem, pois essa é a verdadeira força deste título.

As contas que o jogo fez

Roma + Diplomacia x Personalidade = Europa Universalis: Rome

O acrónimo SPQR, símbolo da República Romana, significa Senatus Populesque Romanus (O Senado e o Povo Romano). Goscinny e Uderzo traduziram esta divisa de maneira diferente: Sono Pazzi Questi Romani (São loucos, estes romanos).

É no contexto da expansão romana e dos 450 anos de República que o jogador é lançado, podendo seleccionar uma época importante, como as Guerras Púnicas e os conflitos civis que instituíram o Império. Mas aqui surge a liberdade do jogador e um dos trunfos da série: e se escolher Cartago e ganhar a Roma? Ou seleccionar os Lusitanos e conquistar todo o Norte de África?

8|10

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

EXCELENTE JOGO DE XADREZ, EM QUE AS PEÇAS HABITAM UM MUNDO COMPLEXO E FIEL AO ESPÍRITO DA ÉPOCA.

SISTEMA: PC AUTOR: PARADOX INTERACTIVE
EDITORA: PARADOX INTERACTIVE DISTRIBUIDORA: PLAYGAME

NA NET

Sites Relacionados:
www.paradoxplaza.com/rome

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/computer/doswin/home/943509.html

THE WORLD ENDS WITH YOU

ANGÚSTIA JUVENIL

A ideia é reinventar um género, aproveitar ao máximo a portátil DS e transportar para o pequeno ecrã a cultura urbana nipónica. Delírios megalómanos, ou coisa de génios?

GONÇALO BRITO

Já desde os seus primórdios que muitos dos videojogos de *role play* japoneses espelham as personalidades e estilos de vida dos adolescentes nipónicos. Isto acontece, principalmente, porque o público-alvo dessas obras são exactamente esses jovens. É uma realidade que gera um fenómeno interessante: a marcha do tempo vai trazendo sempre diferentes gerações de adolescentes, o que leva a que as temáticas desses videojogos amadureçam naturalmente. Isto é fácil de perceber se colocarmos um **Final Fantasy 8** ao lado de um **Persona 3**: ambos são fantásticos, mas de forma tão diferente quanto as realidades sociais das épocas em que foram editados (1999 e 2008, respectivamente). Existe também uma preocupação constante por parte dos criadores japoneses em inovar em termos técnicos e estéticos: se olharmos para os dois jogos já referidos encontramos discrepâncias abismais no que toca a jogabilidade e design de jogo. The World Ends With You (TWEWY) é também um discípulo dessa tendência de mudança, capturando e integrando no jogo uma parafernália de elementos retirados da actual cultura urbana nipónica, e imiscuindo no universo de jogo elementos como a Internet, caixas de correio electrónico, jogos online, grafittis, crachás, leitores de MP3 e telemóveis, com direito a mensagens escritas e tudo.

Como não poderia deixar de ser, tudo começa com um jovem de 15 anos atormentado por conflitos internos, descrença e convenientemente amnésico. O seu nome é Neku (ou Boneku como gostamos de lhe chamar) e, para sua surpresa, possui a capacidade de ouvir os pensamentos dos transeuntes, para os quais ele é invisível. Eventualmente, o nosso herói descobre que está preso dentro de uma espécie de realidade virtual onde tem de participar num jogo de morte, o Reapers Game. Para que o libertem, Neku tem de sobreviver a sete dias de provas que incluem puzzles e combates. Felizmente não terá de o fazer sozinho, pois outros prisioneiros se juntam a ele.

Separados para ficar juntos

Um dos elementos mais importantes e bizarros de TWEWY são as batalhas, que dependem da utilização correcta de crachás mágicos que conferem habilidades especiais aos seus portadores. Um deles permite que Neku sonde a área em busca dos Noise, criaturas responsáveis pelos comportamentos maldosos das pessoas. Os combates ocorrem nos dois ecrãs da DS, ficando Neku no visor inferior e um seu aliado no superior. O jogador tem de controlar ambos, em simultâneo, e em tempo real, um com o stylus e o outro com os comandos direccionais. Pode parecer estranho, mas faz sentido tendo em conta que este título é direccionado para uma geração multitarefa. A jogabilidade com o stylus é uma versão expandida da **Zelda: Phantom Hourglass**, existindo dezenas de interacções diferentes: deslizar lentamente com o estilete pelo ecrã permite desenhar linhas de fogo, ao passo que clicar duas vezes no inimigo invoca relâmpagos. É possível complicar ainda mais e executar acções concertadas entre os dois heróis, para despoletar poderosas *combos*. A primeira reacção a este sistema poderá ser gritar por ajuda e, na verdade, estas batalhas prestam-se a ser resolvidas por duas pessoas. Aos mais atrapalhados e solitários recomendamos que deixem o aliado de Neku ser controlado pela consola.

Mas não é só na vertente porrada que estão as ideias mais eclécticas. Para resolver puzzles, Neku pode escutar os pensamentos dos transeuntes em busca de pistas e até implantar palavras-chave nos seus pensamentos para levar pessoas a realizar as acções que mais lhe convém.

Muito fica por dizer sobre The World Ends With You mas esmiuçar mais um jogo tão complexo e completo seria maçador e ao mesmo tempo estragaria o prazer da descoberta. Tiramos o chapéu ao atrevimento, ao estilo, às ideias e à autoconfiança deste título. Mas não podemos deixar de referir que, algures no entusiasmo de estar a fazer algo com tanto potencial, os autores se esqueceram da importância da acessibilidade. É disso exemplo a primeira hora da aventura, onde somos bombardeados com páginas e páginas de texto explicativo. Ser original tem o seu preço, e quando se abandonam conceitos já implementados, tem de se explicar tudo de novo. Não temos dúvidas que esse arranque levará muitos a fugir a sete pés. Mas quem conseguir ultrapassar o trauma inicial irá descobrir uma obra única, que provavelmente cairá na obscuridade, mas cujas ideias irão com certeza ecoar em muitos videojogos no futuro.

Trailer no DVD PROJECT GOODGOKU

7|10

THE WORLD ENDS WITH YOU

UM JOGO REPLETO DE IDEIAS FRESQUINHAS QUE SEGURAMENTE AJUDARÃO A REINVENTAR O GÉNERO. PENA QUE NÃO ESTEJAM IMPLEMENTADAS DE FORMA A SEREM ACESSÍVEIS A QUALQUER UM.

SISTEMA: DS AUTOR: SQUARE ENIX/JUPITER
EDITORA: SQUARE ENIX DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

NA NET

Sites Relacionados:
www.theworldendswithyou.com

Truques e Dicas:
www.gamewinners.com/Cheats/index.php/The_World_Ends_With_You

As habilidades do protagonista tornam-se mais eficazes se o trajarmos com roupas e acessórios de acordo com a moda de cada zona da cidade. No entanto, se insistirmos em usar a roupa errada para determinada área, as pessoas acabam por ceder e aderir à nossa moda.

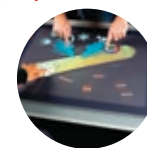
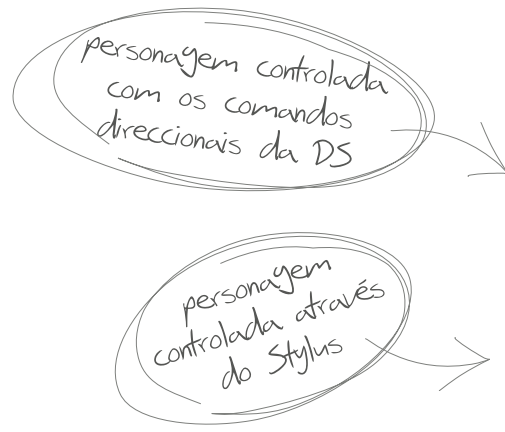
MANHATTAN À JAPONESA

Centro nevrálgico de comércio, moda e vida nocturna, Shibuya é uma das zonas mais famosas e animadas da capital japonesa, Tóquio. É lá que se desenrola a acção de The World Ends With You, que integra na trama os principais monumentos, estilos visuais e pontos de interesse da área.

personagem controlada com os comandos direccionais da DS

personagem controlada através do Stylus

As contas que o jogo fez

Zelda: Phantom Hourglass
+
Persona 3
+
Inovações
=
The World Ends With You

TRACKMANIA UNITED FOREVER
JOGO AÉREO

Quatro teclas são suficientes para ser um ás do volante neste jogo repleto de saltos, piões no ar e todo o tipo de acrobacias. Ao contrário de **TrackMania Nations Forever,** que apenas conta com um carro e um estilo competitivo, TrackMania United Forever (TUF) inclui sete tipos de veículos, mais de uma centena de pistas e quatro modos de competição: simples corridas, desafios de plataformas, puzzles que usam o editor de pistas e um modo acrobático que lembra os *skate parks* de Tony Hawk. A solo, estas provas são interessantes, impelindo o jogador a conquistar as medalhas de ouro, prata e bonze de cada trajecto. Mas é online que TUF mostra todo o potencial com competições entre jogadores, clãs e países; concursos de criação de carros, pistas e vídeos, venda e compra de novo conteúdo (através de dinheiro virtual que é acumulado por jogar). Em resumo, este título é uma espécie de Web 2.0 para as comunidades de corridas automóveis... pouco realistas, claro. Mais uma vez a Nadeo soube aproveitar as suas forças e criou um jogo que prima pela diversão, acessibilidade e optimização – pois, qualquer PC corre TUF. ***F.T.***

8|10

TRACKMANIA UNITED FOREVER
SISTEMA: *PC*
AUTOR: *NADEO*
EDITORA: *FOCUS HOME INTERACTIVE*
DISTRIBUIDORA: *INFOCAPITAL*

Devil May Cry 4

SISTEMA: *PC* AUTOR: *CAPCOM*
EDITORA: *CAPCOM*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

8|10

Já estávamos tão acostumados à mediocridade das conversões dos jogos da Capcom para PC, que tivemos dificuldade em acreditar na qualidade da versão para computador de Devil May Cry 4. A razão do sucesso deverá prender-se com o facto de agora as conversões virem da Xbox 360 (cujas ferramentas de desenvolvimento são semelhantes às do PC), ao invés de chegarem da PlayStation 2. Os demónios góticos mais estilosos do mundo, Nero e Dante, voltam a brilhar nesta aventura que oferece como poucos uma apetitosa mistura de acção veloz e sangrenta com coleccionismo. O facto de ter sido desenhado apenas com a Xbox 360 e a PlayStation 3 em mente penaliza esta versão PC – controlar os heróis com o teclado é uma experiência menos satisfatória –, mas se possuem ou pretendem adquirir um *gamepad*, esse *handicap* desaparece. Uma aventura de alta qualidade, imersiva, divertida e cinematográfica o suficiente para fazer qualquer padre desejar ser demónio. ***G.B.***

SILENT HILL: ORIGINS
CAMIONISTA PARALISADO

Editado no final de 2007 na PSP, o quinto episódio da série **Silent Hill** já está disponível na PS2. Funcionando como uma espécie de prequela para os eventos deste jogo de *survival horror*, Origins conta a história de um camionista que se vê irremediavelmente atraído para a cidade de Silent Hill após resgatar uma criança de um edifício em chamas. O enredo assenta nos pilares fundamentais da *franchise* Silent Hill (um protagonista atormentado pelo seu passado, dimensões paralelas e personagens enigmáticas) mas, para mal dos seus pecados, Origins está preso a uma mecânica de jogo demasiado estafada. O herói, Travis Grady, tem problemas de motricidade, o sistema de combate é arcaico e nem é possível controlar a câmara com o manípulo analógico direito, falha, suspeitamos, resultante de uma conversão preguiçosa da versão PSP. Com títulos como **Resident Evil 4, The Suffering** e **Forbidden Siren** nas prateleiras, para quê prolongar o sofrimento? ***J.V.***

5|10

SILENT HILL: ORIGINS
SISTEMA: *PLAYSTATION 2*
AUTOR: *CLIMAX STUDIOS*
EDITORA: *KONAMI*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Dragon Ball Z Burst Limit

SISTEMA: *X360/PS3* AUTOR: *DIMPS* EDITORA: *ATARI*
DISTRIBUIDORA: *ATARI IBÉRICA*

7|10

Burst Limit é o mais táctico "tareia-neles" em torno da saga "Dragon Ball", e é também um título que promete fazer as delícias dos fãs. Esquivas, defesas especiais, personagens que se transformam e teletransportam no campo de batalha e ataques devastadores são apenas alguns dos elementos que entram na equação de cada combate. E, claro, tal como é hábito nos títulos **Dragon Ball**, os combates de Burst Limit decorrem na terra e no ar, a uma velocidade furiosa. Desta feita o título inclui uma componente online sólida que nos permite desafiar fãs de todo o mundo. Mas a inovação mais interessante de Burst Limit são os *drama pieces*, acontecimentos retirados da série televisiva que mudam o curso da batalha. Por exemplo, pode haver intervenção de uma outra personagem quando se está prestes a sofrer um ataque mortal, dependendo das *drama pieces* escolhidas antes da batalha. Trata-se de uma mecânica original que permite colmatar as falhas num estilo de luta e que ajuda a tornar Burst Limit no mais emocionante e fiel título da série de TV. ***F.T.***

6|10

Crusaders: Thy Kingdom Come

SISTEMA: *PC* AUTOR: *NEOCORE GAMES* EDITORA: *VIRGIN PLAY*
DISTRIBUIDORA: *VIRGIN PLAY PORTUGAL*

As Cruzadas e os Templários são sempre bons temas. A produtora húngara Neocore Games decidiu revisitar a primeira vaga de crentes cristãos e de nobres sem terra ao Médio Oriente num labor que mereceu o selo de qualidade do Canal História. A isso deve-se a fidelidade histórica do modo Campanha. Este foco serviu como base para a construção de um jogo bem desenhado, competente e desafiante. As missões apresentam cenários bastante difíceis que permitem mais do que uma abordagem, dependendo da personagem que escolhemos no início e das forças que a acompanham. O comando das tropas é acessível, porém a inteligência artificial dos arqueiros é de tal modo "avançada" que desdenham as ordens dadas pelo jogador. A Neocore introduziu ainda uma componente RPG que aprofunda a ligação do jogador com o seu herói e respectivas unidades. Algo que ajuda a esquecer a repetibilidade das missões e a falta de jogadores nos servidores online. ***R.G.A.***

7|10

Haze

SISTEMA: *PLAYSTATION 3* AUTOR: *FREE RADICAL*
EDITORA: *UBISOFT* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Haze é um jogo que faz o jogador pensar. Porque sigo as instruções do jogo? Estou a lutar do lado certo? No início combate-se por uma força militarizada potenciada por uma droga: o Nectar. Os inimigos destacam-se do ambiente, a resistência às balas aumenta e a velocidade é superior. Porém, há dois senãos: a *overdose*, em que os soldados ficam descontrolados; e o não se ver cadáveres. A partir de uma certa altura, existe uma interrupção do Nectar e a jogabilidade é afectada com isso. Tudo fica a preto e branco, a capacidade de fazer *zoom* perde-se e os mortos amontoam-se no chão. Estes minutos na trama são fundamentais para reforçar a questão moral. As surpresas desenrolam-se à medida que se tenta superar a fraca inteligência artificial e o sofrível design dos percursos em que pilotamos veículos. Apesar destes problemas e de uma qualidade gráfica questionável, este jogo é diferente e vale pela maneira como põe o jogador a pensar. ***R.G.A.***

6|10

Os Sims 2: Cozinha & Banho - Design de Interiores - Acessórios

SISTEMA: *PC* AUTOR: *MAXIS* EDITORA: *ELECTRONIC ARTS*
DISTRIBUIDORA: *EA PORTUGAL*

A expansão com o nome mais longo da história de Os Sims oferece a possibilidade de redecorar cozinhas e casas de banho com estilos temáticos como Contemporâneo ou Romântico. Assim, estas divisões talvez deixem de servir de palco a alguns dos maiores cataclismos do jogo e passem a ser inevitáveis destinos para os apreciadores de sabores e aromas; ou de relaxantes banhos dignos dos melhores Spas e hotéis para recém-casados. Há uma lista interminável de mobília, electrodomésticos e elementos decorativos (de papéis de parede a espelhos e iluminação), assim como de roupa desenhada para os cenários em causa – de roupões e máscaras faciais a aventais de *chef* com assinatura designer. O que dizer? Já se sabe: mais um pacote de acessórios. Compra quem estiver interessado no tema. ***N.C.***

>> BAIXO PREÇO

€10

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** PLAYGAMES
PREÇO: 10 EUROS

Em Dreamfall, sequela de The Longest Journey, o jogador volta a controlar a heroína April Ryan noutra aventura que se aproxima bastante de um filme interactivo. Com um enredo bem construído, este título dos criadores de Age Of Conan demonstra como um jogo pode contar bem uma história.

€20

BOOGIE

SISTEMA: DS **DISTRIBUIDORA:** EA PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS

Dançar ao ritmo do estilete da DS é a proposta da Electronic Arts. Neste título musical, o jogador controla os movimentos dançantes da personagem com o *stylus* e os botões analógicos, ao ritmo de 20 músicas distintas. De referir ainda a possibilidade de se poder partilhar o jogo com outra DS a partir de um cartucho.

€15

HOT PXL

SISTEMA: PSP **DISTRIBUIDORA:** ATARI IBÉRICA
PREÇO: 15 EUROS

Hot PXL é uma fusão entre a cultura *street*, jogos retro e a *pixel art*. Uma ideia interessante que vive à custa da renovação estética de clássicos da Atari e da fórmula ao estilo de WarioWare: uma colecção de minijogos (200 neste título) e pouco tempo para os completar.

€23

MYSIMS

SISTEMA: WII **DISTRIBUIDORA:** EA PORTUGAL
PREÇO: 23 EUROS

Eles são pequenos, engraçados e adoram variar de estilo na sua casa. No fundo, são uma versão infantil dos The Sims. Mas neste título há um *twist*: além de se criarem relações, tem de se construir casas, fabricar peças de mobiliário e decorar as divisões segundo os traços psicológicos das personagens.

€15

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

SISTEMA: PS2 **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 15 EUROS

Realismo é a palavra de ordem deste título que tenta reproduzir o ambiente de combate da Segunda Guerra Mundial. Aliás, a produtora reduziu a eficácia da pontaria para simular a dificuldade de acertar em alvos numa situação real de combate.

€30

FORZA MOTORSPORT 2

SISTEMA: XBOX 360 **DISTRIBUIDORA:** MICROSOFT PORTUGAL
PREÇO: 30 EUROS

Forza Motorsport 2 impôs-se por dois motivos: o motor de física e o online. O primeiro torna-o um dos simuladores de corridas automobilísticas mais realistas do mercado. O segundo destaca-se pelo seu infindável leque de provas e por uma opção que permite importar os pontos de experiência do online para o modo *single player*.

RAY GUN
www.mygames.pt
A televisão vai voltar a ser radical com o novo MyGames tv.
MyGames Find the fun.
Para quem já não parava quieto, para aqueles que já perguntavam "Quando volta?" todos os dias, para todos os que já não aguentavam a espera; está de regresso o MyGames tv! Com uma nova apresentadora, muitas surpresas e de Segunda à Quinta-feira, todas as semanas! Excelente, não é? MyGames tv na SIC Radical. Fica antento!
www.mygames.pt | revista Hype! | novo MyGames na SIC Radical (em breve)

SORO DA VERDADE

jorge vieira

O sonho da Apple

Quando uma publicação como a Forbes (uma das revistas de economia mais prestigiadas em todo o mundo) declara que a Apple vai conquistar o mercado de videojogos, o povo pára para escutar.
No artigo "Why Apple Could Kill The Nintendo DS", o jornalista Brian Caulfield argumenta que o iPhone vai transformar-se na plataforma de eleição dos jogos portáteis graças a três trunfos de peso: uma loja online – a App Store - aberta 24 horas por dia e acessível directamente no aparelho, um ecrã sensível ao toque (como a DS) e tecnologia de detecção de movimentos (como a Wii), tudo reunido num só equipamento.
O iPhone chega oficialmente a Portugal a partir de 11 de Julho. Depois do estrondoso sucesso do iPod, a Apple tem as suas baterias apontadas ao mercado das telecomunicações mas a sua nova coqueluche digital não serve apenas para realizar chamadas telefónicas. É um autêntico centro multimédia que permite ver fotos, correr vídeos, navegar na Internet e... jogar. As comparações com consolas como a DS e PSP ou plataformas de jogos móveis como a N-Gage são inevitáveis mas existe, de facto, um detalhe que pode vir a fazer toda a diferença nesta batalha: o marketing da Apple é um autêntico rolo compressor que esmaga tudo à sua passagem.
A comercialização de jogos via iTunes foi uma espécie de sondagem ao mercado. Para além da Apple se ter apercebido da potencial audiência deste tipo de negócios, a experiência serviu para criar parcerias com editoras como a Sega, a PopCap ou a Electronic Arts, companhias que estão agora na linha da frente da exploração dos jogos iPhone. A possibilidade de qualquer estúdio independente poder criar jogos e comercializá-los na App Store é outro sinal de que a empresa de Steve Jobs sabe bem os terrenos que pisa: nada como seduzir as forças criativas da indústria de videojogos para inundar o iPhone de jogos para todos os gostos e carteiras.
Conseguirá a Apple revolucionar os hábitos de compra de videojogos à imagem do que sucedeu na indústria musical? Só o tempo o dirá mas tudo indicia que, após anos a fio de experiências falhadas no mercado de telemóveis, existe finalmente um competidor a sério nesta área. No entanto, a Nintendo e a Sony ainda estão longe de sentir na pele o catastrófico cenário traçado por Brian Caulfield no seu artigo da Forbes.
Em declarações ao site norte-americano GameDaily, o consultor da Wedbush Morgan Securities, Michael Pachter, relembra que «estamos na presença de mercados diferentes: pessoas ricas e *cool* versus crianças. Cada um dos meus filhos tem uma DS e a minha esposa possui um iPhone. O artigo da Forbes é demasiado estúpido para sequer ser discutido».
A verdade é que no mundo dos videojogos, mais do que bom hardware e avultados orçamentos de marketing, o êxito ou fracasso de uma consola acaba sempre por se resumir a um factor decisivo: a qualidade dos jogos disponíveis nessa plataforma.
A Nintendo e a Sony têm *franchises* exclusivas criadas pelos seus estúdios de desenvolvimento. A Nokia confiou nas editoras *third party* e a N-Gage afundou-se. Irá o iPhone pelo mesmo caminho?

A jogar: *Race Driver: GRID; Puzzle Quest; Super Smash Bros Brawl*
A ler: *"The Secret Life Of Salvador Dali" (Salvador Dali)*
A ver: *"Juno" (Jason Reitman)*
A ouvir: *The Heavy; Erykah Badu; Therapy?; Burial*
A visitar: *http://g2b2.wordpress.com*

DEBAIXO DE FOGO

GONÇALO BRITO

Arrepios de felicidade

Tenho um problema com jogos de terror: assustam-me. Dir-me-ão que a ideia é mesmo essa e que eu não deveria jogá-los, mas as coisas não são assim tão simples. É que, por outro lado, adoro a maior parte desses universos de tormento, tendo até concluído uma mão-cheia de títulos do género, como **Undying**, **Doom 3**, **Call Of Cthulhu**, **Jericho** ou **BioShock**. É uma atitude que pode parecer algo contraditória, mas que faz sentido se for tido em conta o quão feliz essas experiências me deixam – e as diferenças entre os conceitos de prazer e felicidade. O primeiro é uma emoção imediata e a curto prazo (que também pode ser definida como "divertimento"), ao passo que o segundo é um estado de espírito complexo, afectado por uma soma abstracta de factores e pela ausência temporária de raiva, frustração e inseguranças. Existem aqueles que retiram prazer dos sustos que lhes são auferidos e outros, como eu, que não; que se sujeitam à tormenta porque sentem felicidade sempre que terminam mais uma aterrorizadora sessão de jogo. Jogos de acção *no brainer* tipo **Painkiller** ou **BLACK** são divertidos acima de tudo porque conseguem que o jogador sinta prazer sempre que esmaga o gatilho e abate mais um inimigo. Mas não me deixam mais realizado e feliz do que estava antes de os experimentar. É como certas relações sexuais: proporcionam prazer mas, após concluídas, não nos conseguem mover para lá da indiferença.
Já se pegarmos em casos como o de BioShock, tudo muda. Os meus joelhos batem um no outro como maracas sempre que entro na cidade subaquática e "assombrada", Rapture. Quais as minhas motivações para viajar por ambientes desolados e escuridões repentinas, onde uivos dementes de criaturas malignas se misturam com perturbadoras sinfonias dissonantes? Porque me hei-de sujeitar a monstros que se arrastam pelo tecto onde raspam as suas mãos transformadas em ganchos de metal, e que me saltam em cima quando menos espero? As minhas motivações são os interiores *art deco* esplendorosamente recriados como nunca se viu num videojogo – e a possibilidade de os explorar com as "minhas" mãos. São as personagens bizarras, envoltas numa narrativa misteriosa, que apetece descobrir. Continuo porque não tenho de recomeçar tudo de novo sempre que morro. Sou movido pela oportunidade de transformar inimigos – mecânicos ou orgânicos – em meus aliados e por estar num sítio onde a deterioração moral é tal que o facto de eu assassinar uma criança pode ser visto como algo não só justo como louvável.
Na guerra diz-se que, mais importante do que motivar os nossos soldados a morrer pela sua pátria, é levar os soldados inimigos a morrer pela sua. Sabemos que estamos perante um jogo brilhante quando estamos dispostos a sofrer para que o possamos sorver.
E para mim, universos de jogo apetitosos como o de BioShock compensam a ausência de prazer que o medo me confere, ao presentearem-me no final de cada sessão com uma genuína sensação de felicidade. É caso para dizer que nunca a ausência de prazer me deixou tão feliz.

A jogar: *GTA 4; BioShock; Command & Conquer 3*
A ler: *"Atlas Shrugged" (Ayn Rand)*
A ver: *"Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull" (Steven Spielberg)*
A ouvir: *Boris; M.I.A.*
A visitar: *www.neogaf.com*

ONLINE

XBOX LIVE!

Wolf Of The Battlefield: Commando 3

Os saudosos dos anos 80 têm finalmente a oportunidade de reviver um dos shooters mais emblemáticos dessa época. Wolf, Fox e Coyote são os soldados de serviço neste jogo *old school* onde não faltam veículos para pilotar, prisioneiros para libertar e edifícios para arrasar. A possibilidade de jogar com mais dois amigos em modo cooperativo é uma mais-valia incontornável.

Preço: 800 pontos

XBOX LIVE!

Buku Sudoku

Com 1200 puzzles e partidas para múltiplos jogadores, Buku Sudoku não só inclui as tradicionais grelhas 9x9 como aposta ainda em variantes menos usuais como grelhas com múltiplas configurações (8x8, 12x12) e a combinação de letras e algarismos para tornar o jogo ainda mais desafiante.

Preço: 800 pontos

Roogoo

Salvar o planeta Roo da extinção guiando peças que caem do céu através de de plataformas giratórias. Roogoo combina a mecânica viciante de Tetris com armadilhas, obstáculos e uma raça de criaturas – os Meemoos – que tentam, por todos os meios, fazer-nos a vida negra.

Preço: 800 pontos

PLAYSTATION STORE

Dark Mist

Dark Mist é um jogo de acção que pisca o olho aos clássicos dos 8 bits colocando o jogador na pele de um guerreiro que tem de atravessar uma masmorra repleta de monstros e armadilhas. A inexistência de um sistema de *saves* transforma este jogo numa experiência somente recomendável aos verdadeiros jogadores hardcore.

Preço: 8 euros

Super Puzzle Fighter 2 Turbo HD Remix

Os lutadores da Capcom reúnem-se neste jogo de perícia em que o objectivo é eliminar as gemas que caem do topo do ecrã, emparelhando-as com peças da mesma cor. Para além dos gráficos HD, destaquem-se as provas para múltiplos jogadores que podem ser partilhadas localmente ou via PlayStation Network.

Preço: 10 euros

Army Of Two

Quem anda à procura de emoções extra em Army Of Two já tem à sua disposição o SSC Challenge Map Pack, uma expansão que acrescenta um novo desafio e quatro mapas ao jogo da Electronic Arts. Duas equipas de dois mercenários confrontam-se num circuito de obstáculos com o objectivo de arrecadarem o máximo possível de dinheiro.

Preço: 5 euros

VIRTUAL CONSOLE

Paradroid

Editado originalmente em 1985, Paradroid coloca o jogador aos comandos de um robô cuja missão é recuperar o controlo de uma nave espacial cujos restantes aparelhos ficaram fora de controlo. Para derrotar os inimigos, o jogador disputa um minijogo cuja meta é ligar componentes para alimentar um circuito eléctrico.

Preço: 500 pontos

WII WARE

Actionloop Twist

Combinar berlindes da mesma cor até que todas as peças desapareçam do ecrã. A ideia pode não ser original mas o resultado final é viciante, especialmente quando o Wii Remote transforma o lançamento das bolas numa experiência ainda mais compulsiva. Há provas para todos os gostos e para vários jogadores em simultâneo.

Preço: 1000 pontos

Toki Tori

Toki Tori procura recuperar os ovos de família que se encontram espalhados por dezenas de cenários. Ele não voa nem salta mas recorre a uma série de itens que lhe permitem, por exemplo, construir pontes e iludir as criaturas que patrulham cada nível. Uma mistura de Lemmings com jogos de plataformas com um apelo *retro*.

Preço: 900 pontos

PC

Noitu Love 2

Darnacus Damnation e o seu exército robótico estão a espalhar o caos pela cidade. Xoda Rap entra em cena recorrendo à sua perícia em combate para pôr cobro à confusão. Noitu Love 2 cruza puzzles e muita pancadaria com um engenhoso sistema de controlo em que o rato despoleta sprints e golpes especiais.

Preço: 13 euros
Onde: www.konjak.org

Mutant

A Terra está a ser atacada pelos extraterrestres e Praga é o primeiro alvo dos alienígenas. Um guerreiro com quatro braços enfrenta os invasores recorrendo a um vasto arsenal bélico e a poderes especiais que podem ser desenvolvidos ao longo da campanha. É um "tiro-neles" com elementos de RPG e algum humor à mistura.

Preço: 13 euros
Onde: www.napoleongames.cz

DADOS PESSOAIS

■ Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de um ano (12 revistas e 12 DVD), no valor de 50 euros (poupando 10 euros).

■ Sim, desejo subscrever a Hype! pelo período de seis meses (6 revistas e 6 DVD), no valor de 25 euros (poupando 5 euros).

NOME

MORADA

LOCALIDADE

CÓDIGO POSTAL

B.I.

CONTRIBUINTE

TELEFONE

EMAIL

* Promoção válida até 31 de Julho de 2008, limitada ao stock existente.

FORMA DE PAGAMENTO

■ **AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO EM CONTA** Exmos. Srs, por débito na conta abaixo indicada queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das importâncias referentes à revista Hype! apresentadas por VASP Premium, Lda. A subscrição renovar-se-á automaticamente até minha indicação em contrário.

TITULAR DA CONTA | BANCO

N.I.B. | BALCÃO

DATA | ASSINATURA

■ **DÉBITO NO CARTÃO DE CRÉDITO** ■ Mastercard ■ Visa (não se aceita Visa Electron)

N.º | C.V.V.* | VALIDADE

Se preferir, por razões de segurança, faça a assinatura através de cartão de crédito por telefone (214 337 036) ou preencha, fotocopie e envie por fax (214 326 009). *3 últimos dígitos, no verso, sobre a assinatura

■ **CHEQUE** Envie o cupão preenchido e o cheque (à ordem de Vasp Premium) no valor correspondente à assinatura dentro de um envelope fechado para: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM.

CHEQUE Nº | BANCO

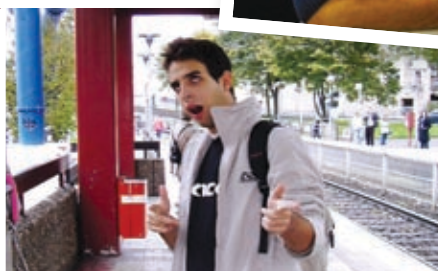
HY01

Call Center: 214 337 036 • Fax: 214 326 009 • Correio: VASP PREMIUM, APARTADO 1172, 2739-511 AGUALVA CACÉM

Os dados recolhidos serão tratados informaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua encomenda e respectivas operações administrativas e estatísticas. O assinante tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui ■

ONLINE

ENTREVISTA A GASPAR "HYPNO" MACHADO

Aos 20 anos, Gaspar Machado divide o tempo entre a comida italiana, *rave parties*, BMX, namorada e Unreal Tournament 3, onde dá pelo nome de Hypno. Faz parte do clã internacional 4Kings, conta com um longo currículo de torneios e é considerado um dos melhores jogadores na modalidade "1 on 1". A Hype! conversou com ele.

Hype!: Ganhaste recentemente um prémio de 25 mil euros pelo primeiro lugar numa competição mas cedeste seis mil ao jogador que perdeu a final contigo. Podes contar-nos este episódio e o que te levou a dividir o prémio?
Hypno: Quando o torneio foi anunciado, toda a comunidade ficou boquiaberta com a quantia monetária do prémio do evento. Mais tarde foi revelado que essa quantia seria única e exclusivamente para o primeiro lugar e imensa gente da comunidade achou um absurdo. Quando cheguei a Londres tive uma ideia e tentei falar com todos os jogadores no torneio, na tentativa de conseguirmos um acordo para dividir o prémio pelos três primeiros lugares. Falei com a maior parte dos participantes e todos concordaram, salvo os jogadores alemães que me disseram que era preciso haver um contrato, algo mais formal. Na altura achei um absurdo, visto sermos uma comunidade, supostamente, unida. Dado que não podia fazer nada, limitei-me a dar o meu melhor e prossegui o torneio. Quando cheguei à final acabei por jogar, curiosamente, com um dos que não tinha concordado com a divisão do prémio. O meu manager dos 4Kings perguntou-me se queria que fosse falar com ele para dividirmos o prémio - o perdedor levaria seis mil euros para casa. O meu oponente ficou pensativo. No fim, levantou-se e apertou-me a mão. E assim foi, joguei com muito mais calma e ganhei. Hoje, já lhe transferi o dinheiro como prometido, facto que ele me agradeceu imenso. Fiz o que devia ser feito.

Ao todo quanto é que estimas já ter ganho a jogar? E que parte desse dinheiro é que foi dado em prémios de hardware?
Sinceramente, não sei, já jogo desde os 12 anos e competitivamente desde os 16. Desde o meu primeiro prémio, um tapete de rato, ao meu último, os 25 mil euros mais 1300 euros da i33, arrecadei bastantes prémios, nomeadamente variadas quantias monetárias em torneios nacionais, normalmente entre os 200 e 400 euros.

Achas viável viver dos rendimentos de torneios e patrocínios?
Obviamente que não, por isso mesmo nunca pensei viver dos jogos. Neste momento estou a estudar e não pretendo viver dos jogos, apenas se surgisse uma proposta que valesse a pena. O caso do Fatal1ty, por exemplo, é uma excepção, teve olho, jeito para marketing e agarrou o mercado na altura certa. No entanto, mesmo que tivesse o sucesso do Fatal1ty, acho que daria em maluco, visto que não consigo jogar muitas horas seguidas e saturava-me de videojogos facilmente.

Em jogo, qual consideras o teu ponto mais forte e o teu ponto mais fraco?
O meu lado ofensivo é bastante bom mas quando quero jogar à defesa peco imenso.

Achas que hoje em dia as pessoas ainda olham para os jogadores de competição como um "rato de sótão" ou essa imagem tem mudado?
Depende, para muitas pessoas sim e é exactamente essa imagem que gosto bastante de negar e mostrar que, de facto, nós, jogadores profissionais ou competitivos, não somos o suposto *nerd*. Muito pelo contrário, se vires as maiores estrelas dos desportos electrónicos, como Fatal1ty, stermy, toxic, Vo0, entre outros, normalmente são ou foram atletas e praticam uma vida bastante saudável. Acho que é essencial manter o balanço jogo/vida, é a chave para ter sucesso nos eSports.

Em média quanto tempo jogas Unreal Tournament por semana?
Depende muito, antes de um torneio tento-me preparar, gosto de, pelo menos, jogar duas horas por dia. Contudo, quando estou em *stand by*, posso passar uma semana e jogar talvez apenas uma hora.

Que conselho dás a todos os que pretendem jogar a um nível competitivo?
A melhor forma para ingressar no mundo competitivo é fazer o download de um cliente de IRC, ligar-se à quakenet e ter um contacto directo com a comunidade nos principais canais do jogo em questão. Neste caso, se for UT, a maior parte dos jogadores e clãs competitivos estão no **#**ut.duell. Websites de comunidades também é extremamente importante: no caso de *hardcore* FPS, **www.esreality.com** é o local perfeito. Quanto ao UT, visitem **www.unrealnorth.com** que começou por ser um website da comunidade da Escandinávia mas, neste momento, junta os jogadores de UT de todo o mundo, com demos, fóruns, notícias e tudo mais. Em termos de dia-a-dia, aconselho todos a terem um balanço na vida. Nunca se esqueçam dos estudos e das pessoas importantes que os rodeiam e tentem sempre jogar com oponentes mais fortes, pois é a forma mais rápida de evoluir e aprender determinadas técnicas e rotinas.

ONLINE

JOGO FLASH

Defender Of The Crown

Cinemaware
www.cinemaware.com/browser/dotc/final.asp

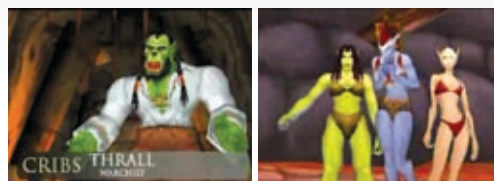
Conquistar a Grã-Bretanha do tempo de Robin Hood é um divertido exercício de estratégia e acção, pelo menos neste remake em Flash do clássico jogo para Commodore Amiga. Erguer exércitos e castelos, conquistar territórios, salvar princesas em apuros, pilhar fortalezas inimigas e participar em torneios de cavaleiros são o dia-a-dia de um líder em Defender Of The Crown.

Banda Desenhada online

CTRL+ALT+DEL
Tim Buckley
www.ctrlaltdel-online.com/comic.php

Ethan é um jogador compulsivo de videojogos e a sua vida é talhada em função de passar o máximo de horas possíveis em frente a um ecrã. Conheçam os dramas, amizades, convívios e situações perfeitamente *nonsense* do dia-a-dia deste *nerd*, e a forma como se relaciona com o seu colega de apartamento e uma garrafa de cerveja voadora.

Machinima

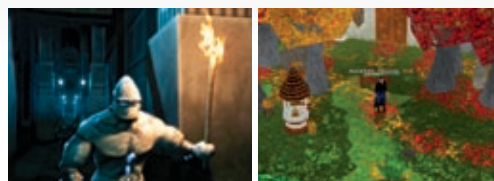
Thrall's Crib
SteveM
www.warcraftmovies.com/movieview.php?id=73113

Já todos ouviram falar do MTV Cribs, o programa da MTV onde as celebridades nos mostram as suas mansões. Agora é a vez do líder dos Orcs em World Of Warcraft, Thrall, nos mostrar a sua modesta casa com 3,7 milhões de metros quadrados, cataratas, sala de leilões e arena. Não percam esta machinima bem-humorada e tecnicamente irrepreensível.

Software de conversação

mIRC
mIRC Corporation
www.mirc.com

É anterior ao ICQ, ao Skype e ao Windows Live Messenger e, para muitos, o Internet Relay Chat (IRC) foi a primeira ferramenta de conversação na Internet. O mais curioso é que ainda hoje os canais do IRC continuam a ser o melhor local para estar em contacto com algumas comunidades, principalmente no domínio dos desportos electrónicos.

Site de jogos

Open Source Games For Windows
SourceForge.net
http://osswin.sourceforge.net/games.html

A SourceForge.net, o maior site agregador de projectos e comunidades que desenvolvem programas em regime de *open source* (um código que pode ser alterado e melhorado pelos utilizadores), apresenta aqui uma compilação de todos os jogos desenvolvidos ou em desenvolvimento pelas comunidades. Desde alternativas gratuitas a Civilization a tiro-neles na primeira pessoa, há um pouco de tudo, para todos os gostos.

AO ABANDONO

Clássicos cujos direitos expiraram, ou que foram disponibilizados ao público pelos produtores para serem jogados livremente.

Conan The Cimmerian (1991)

Synergistic Software *www.abandonia.com/en/games/1026/Conan+-+The+Cimmerian.html*

Este jogo de role-play convida-nos a controlar Conan na sua senda de vingança contra o feiticeiro Toth Amon. Conhecer novos locais, participar em duelos, aceder a pedidos de socorro e explorar uma cidade inteira são apenas o levantar do véu sobre esta aventura.

One Must Fall 2097 (1994)

Epic MegaGames *www.abandonia.com/en/games/94/One+Must+Fall+2097.html*

One Must Fall 2097 é um jogo de combates ao estilo de Mortal Kombat e Street Fighter, com a diferença que a personagem do jogador evolui, assim como o robô que esta controla. Estes duelos de arena entre robôs contam com cenários repletos de perigos e muitos segredos escondidos.

Indiana Jones And The Temple Of Doom (1989)

Mindscape *www.abandonia.com/en/games/803/Indiana+Jones+and+the+Temple+of+Doom.html*

Lançado no mesmo ano em que "The Last Crusade" se estreou nas salas de cinema, Temple Of Doom é um jogo de plataformas adaptado do filme com o mesmo nome. O desafio é ultrapassar uma série de cavernas repletas de fanáticos, salvar crianças e usar o chicote para tudo e mais alguma coisa.

VIDEOCLIPS

FPS Doug

Onde: You Tube
Tags: FPS Doug

Chama-se Brucie Kibbutz, integra o elenco de GTA 4 e é uma das personagens mais *over the top* de que há memória nos videojogos. Para os que questionam onde é que a Rockstar foi buscar inspiração para criar a personagem aqui fica a resposta.

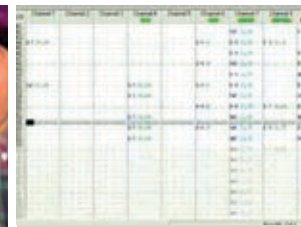
World Of Chemistry

Onde: Metacafe
Tags: Curie Marie / Fun Chemistry

Cada pessoa é um elemento e é suposto reagir perante as outras pessoas da mesma forma que mandam as leis da Química. Depois deste clip é impossível dizer que a química dos elementos não é divertida.

Where The F*ck Is Carmen Sandiego?

Onde: College Humor
Tags: Carmen

Roubo automóvel, fogo posto, rapto, assalto à mão armada, tráfico de droga, 21 homicídios e 5 violações... todos querem saber onde está a Carmen Sandiego nesta produção da equipa do College Humor.

Windows 98 Jam

Onde: College Humor
Tags: Windows 98

Uma melodia criada apenas com sons do Windows 98 e Windows XP, através do programa ModPlug Tracker. O resultado é melhor do que o que se esperaria.

POV: Guy Stuck In Class

Onde: College Humor
Tags: POV; Guy Stuck

Uma hilariante paródia à escola na perspectiva de um aluno que tem uma longa lista de tarefas a fazer, excepto prestar atenção ao que o professor diz. Todo o trailer decorre na primeira pessoa.

Mods e tutorial GameDev no DVD

DIY

MODS PARA UNREAL TOURNAMENT 3

Figura de craveira do PC, a série Unreal Tournament é um dos alvos favoritos dos criadores de modificações. O seu terceiro capítulo não só mantém essa tradição como a estende à PlayStation 3. Seguem-se as melhores mods para estas duas plataformas e uma explicação detalhada de como as instalar na consola da Sony.

NA NET

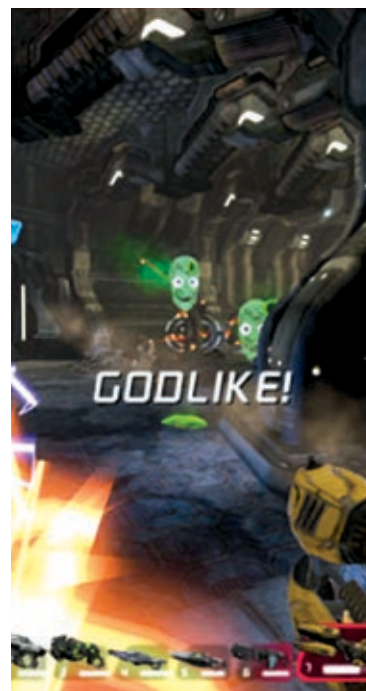
Sites Relacionados:
http://moddb.com
www.ut3mod.com

LEGO DM

O que acontece quando se coloca um jogador munido de armas numa colorida e pacífica cidade de LEGO? Bonequinhos explodem, cabeças voam, árvores e edifícios são desintegrados e milhares de peças amontoam-se num enorme caos paisagístico. Uma das formas mais divertidas de aniquilar memórias de infância na PlayStation 3.

Onde: *www.gameblews.com/?page_id=11303*

INSTALAR MODS NA PLAYSTATION3

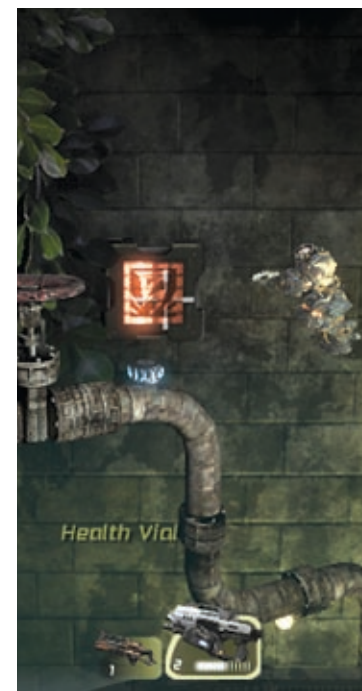
Coloquem os ficheiros da modificação num dispositivo externo de memória (como uma pen USB) e insiram-no na PS3. Corram o jogo e acedam às opções "Community" -» "My Content". Pressionem o quadrado para importar a mod que será descompactada e instalada automaticamente. Convém referir que apenas podem importar uma mod de cada vez, pelo que convém limpar sempre o dispositivo externo de memória antes de repetirem o processo.

Battle RPG

Unreal Tournament 3 não podia estar mais longe das aventuras de role play, mas isso não impediu a criação de uma mod que o transforma nisso mesmo. Battle RPG adiciona elementos como Mana, níveis de experiência, armas mágicas, artefactos, classes e gestão de habilidades. Destaque para a arma baptizada de Emo que inflige ao jogador cinco por cento do dano que este aufere no inimigo. (Apenas disponível para PC)

Onde: *bigbattleservers.com/battlerpg.php*

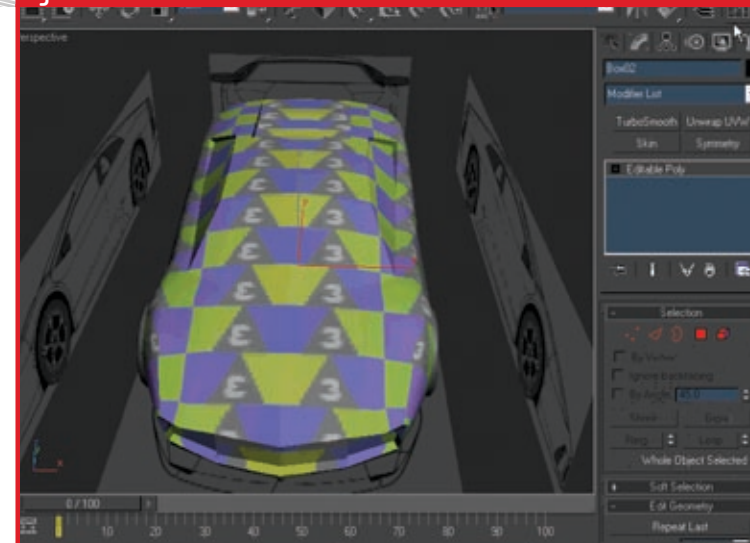
Snowreal

Com o calor do Verão a apertar, nada como pegar na prancha de snowboard e saltar para dentro do PC ou da PS3 para sentir o fresco ar da neve na cara. Seja em provas de velocidade ou de habilidades, descer as duas pistas disponíveis acompanhado de até três amigos é com certeza uma experiência refrescante. É também possível personalizar as personagens e as pranchas.

Onde: *snowreal.blogspot.com*

UT2D

Também disponível para PC e PS3, UT2D transforma Unreal Tournament 3 num jogo de acção em sidescroll, ao melhor estilo de Duke Nukem: Manhattan Project. *Contem com muitas plataformas, power-ups e todos os ingredientes dos clássicos de plataformas. A popularidade desta mod e o facto de o seu autor ter disponível um tutorial a explicar o processo de criação, está a potenciar o surgimento de novos mapas produzidos pela comunidade, como um que recria o universo de* Super Mario Bros.

Onde: *www.moddb.com/mods/10882/ut2d*

GAMEDEV

MODELAR CARROS – PARTE 3

Depois de passar o modelo por um segundo olhar e tentar encontrar coisas que poderiam estar menos correctas ou menos perfeitas, passamos agora para a parte de levar o modelo ao alfaiate. Usando esta analogia, o que o modelo precisa de fazer é tirar as medidas. Criar uma representação bi-dimensional da sua volumetria, de modo a que nós, os alfaiates, lhe possamos fazer uma roupagem de acordo com o que temos em mente, mas que encaixe na perfeição no modelo.
A este processo chamamos de Mapeamento. Um modelo tridimensional tem medidas de largura, altura e comprimento. Mas a sua textura, precisa ter pelo menos largura e altura. No caso de texturas tridimensionais temos a profundidade também. Em vez de X, Y e Z, temos agora U, V e W. Os UVWs são uma representação bidimensional do modelo 3D. São como que um daqueles modelos em papel que se recorta e cola para se ter um modelo 3D. Ou mais uma vez, como as diferentes partes de um fato pousadas em cima da mesa do alfaiate.
Quanto ao processo de criação, podemos dizer que é mais um processo de "ordenação" já que à partida todos os modelos têm UVWs.
No vídeo são descritos e explicados métodos para seleccionar, posicionar e construir UVWs simples e que sejam fáceis de interpretar pelos artistas 2D que vão pintar a textura. Espero que gostem!

Marco Vale

Sobre os autores

A GameDev-PT (www.gamedev-pt.net) é um ponto de encontro entre profissionais e entusiastas do desenvolvimento de videojogos onde podem encontrar todo o tipo de informações sobre o desenvolvimento de videojogos e participar no fórum da comunidade.

TECNOLOGIA

MEDIADOR TECNOLÓGICO

Nem todos têm um computador perto da televisão ou paciência para efectuar e gerir esta ligação. É nestes casos que o Full HD Grab'n'Go se mostra prático, já que este centro de entretenimento permite transmitir todo o tipo de conteúdos multimédia para uma televisão de alta definição (1080p) ou para um sistema de som. O aparelho permite ver filmes a partir de um disco externo, visualizar fotografias a partir de uma máquina digital, ouvir rádio FM ou até aceder aos ficheiros multimédia do computador através de uma rede doméstica, entre outras funcionalidades.

Full HD Grab'n'GO
250 euros
www.introduxi.pt

ENA TANTOS GIGAS

A MicroVault é uma pen como tantas outras. É leve (nove gramas), pode ser ligada a diversos aparelhos (computadores, consolas, etc) para transferir ficheiros ou usada para melhorar o desempenho de um PC com o Windows Vista, e é uma forma prática de transportar grandes volumes de informação no bolso. E a expressão "grandes volumes" é chave neste produto já que contém capacidade de 16 GB de armazenamento.

Sony Micro Vault Click
N.D.
www.sony.pt

METAMORFOSE AUTOMÓVEL

É um protótipo da BMW e, tal como muitos do seu género, é provável que nunca venha a ser comercializado. Ainda assim este *concept car*, baptizado de GINA Light Visionary Model, tem uma característica muito peculiar: é revestido de tecido e muda de forma. O interior do carro é uma estrutura metálica com componentes móveis e o exterior é feito de um tecido elástico com um tom metalizado. Como tal o condutor pode mudar a forma do veículo, seja para acentuar algumas partes do carro, para criar uma espécie de aileron ou para abrir e fechar a zona dos faróis dianteiros, tal como o piscar de um olho.
Chris Bangle, o director de design da BMW, demorou seis anos a criar este protótipo e afirma que a sua intenção nunca foi criar um carro prático mas antes explorar novos campos e usar materiais que não o ferro, alumínio e fibra de carbono. O GINA foi criado a partir do chassis de um BMW Z8.

GINA Light Visionary Model
N.D.
www.bmw-web.tv/en/channel/new

OBJECTO MUSICAL NÃO IDENTIFICADO

Pesa menos de vinte gramas, emite luzes, parece um OVNI e tem um nome a condizer com o seu aspecto - YP-S2. Este pequeno leitor de MP3 da Samsung foi desenhado para caber na palma da mão e tem autonomia para mais de 10 horas de utilização. Distribuído em cinco cores distintas, o Y2-S2 conta ainda com sintonizador de rádio FM e aceita os formatos de música MP3, WMA e OGG.

YP-S2
39 euros (1GB)
49 euros (2GB)
www.samsung.com

IMPRESSORA INDEPENDENTE

A portabilidade é o futuro e a Canon faz questão de se manter actualizada, lançando agora para o mercado a iP100. Este é o nome da nova impressora da marca que prima pelas reduzidas dimensões e grande qualidade de impressão. Mais, a sua portabilidade não vai além dos dois quilos de peso. Faz-se acompanhar por uma bateria recarregável, permitindo-nos facilmente imprimir aquelas fotos do piquenique em família ainda no parque das merendas. Só não sabemos se é resistente a formigas!

Canon iP100
289 euros
www.canon.pt

PERSONALIZAR O MYSPACE

Revolucionou a forma de ouvir e comercializar música, e é imprescindível para todas as bandas e para fãs da Primeira Arte. O seu único defeito é o pobre aspecto gráfico que apresenta, lacuna que a Hype! explica como ultrapassar. Porque se vão estar no MySpace, queremos que o façam em grande estilo.

Prata da casa

O editor de perfis oferecido pelo próprio MySpace é uma boa aposta para quem não quer perder demasiado tempo a personalizar a sua página. Cliquem em "Editar Perfil", no topo da página, e em "Editor de Perfil", à direita, e passam a contar com uma coluna do lado esquerdo, onde podem escolher um dos muitos temas visuais. Estes variam entre temas tão díspares como natureza, música, desporto ou ciência. Se os quiserem personalizar, cliquem no separador "Editar Tema" e brinquem com as opções disponíveis: cores, tipos e tamanho do texto, imagens, entre muitas outras.

MENU

Dificuldade: Intermédio

Requer:
- **Ligação à Internet**
- **Bom gosto**

Sites relacionados:
- **www.myspace.com**
- **www.myspacemaster.net/layout-snatcher**
- **www.pimp-my-profile.com**
- **www.lovemyflash.com**

Apanhem esse perfil!

Aquela pessoa tem a página de MySpace que eu gostaria de ter mas como é que ele a fez? Dêem um salto a **www.myspacemaster.net/layout-snatcher** e – onde se lê Friend ID – introduzam o endereço do site que pretendem copiar. Cliquem em "Get Code" e a página passa a exibir um quadro intitulado Quick Post. Cliquem no ícone do MySpace, introduzam os vossos dados de *log in* e pressionem o botão "Post". Agora rezem para que o estilo visual que acabaram de plagiar não esteja protegido por direitos de autor.

Trabalhos manuais

Se gostam que tudo seja exactamente à vossa maneira, então irão preferir recorrer a um dos inúmeros sites dedicados à personalização exaustiva de perfis de sites como o MySpace. Neste domínio existem dois tipos de soluções: HTML e Flash. Os primeiros oferecem sensivelmente as mesmas soluções que o editor de perfis do MySpace, com a diferença de que, findas as configurações, é gerado um texto (código HTML) que tem de ser copiado para o campo "Sobre Mim", no vosso perfil pessoal do MySpace. Podem aceder a este clicando em "Editar Perfil" no topo da página inicial. Experimentem os serviços que recomendamos nos Sites Relacionados.

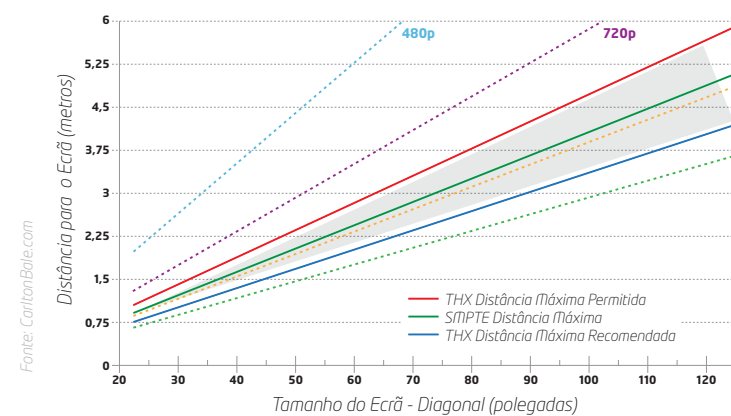
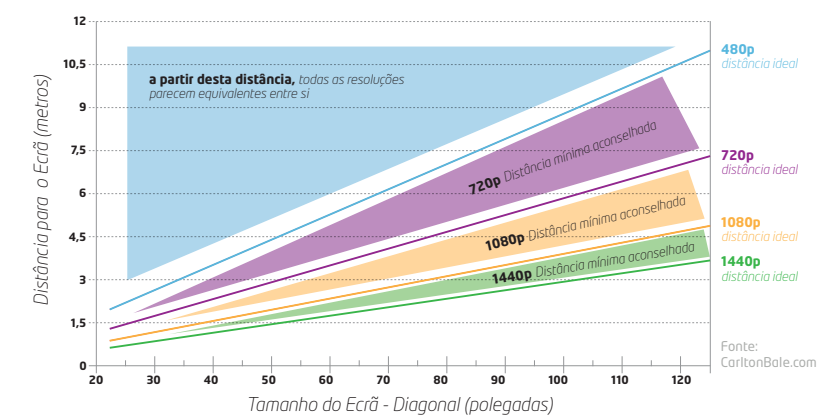
Outros estilos

O avanço da tecnologia Flash permitiu criar sites apetrechados com animações e outros elementos bastante mais dinâmicos do que o clássico HTML. Podem transformar o vosso perfil numa página Flash graças a propostas como o LoveMyFlash.com. O sistema de configuração é idêntico ao que já explicámos relativamente às páginas HTML, diferindo apenas na forma como é implementado no MySpace. Começam por escolher um estilo visual pré-definido, modificam-no ao vosso gosto e clicam em "Get Code". São então confrontados com duas caixas de texto (código HTML). A primeira deve ser copiada para o campo "Sobre Mim" e a segunda para o campo "Gostaria De Encontrar", ambos acessíveis após clicarem em "Editar Perfil" na vossa página pessoal do MySpace.

DICA ÚTIL

Aceitem apenas os pedidos de amizade das bandas que realmente vos interessam. Desta forma terão o calendário de concertos e de outros eventos populado apenas pelas bandas que gostam, em vez de uma lista infindável de informação inútil.

TECNOLOGIA SAUDÁVEL

Há muitos cuidados a ter na hora de sentar no sofá e ver televisão ou ouvir música de auscultadores na cabeça. **ROGÉRIO JARDIM**

Em Portugal existe cada vez mais o hábito de ter em casa um bom sistema de cinema que, para além de sessões com amigos ou familiares, nos permite experienciar com maior intensidade os jogos da PlayStation, Xbox ou da Nintendo. No entanto, a regra do "quanto maior melhor" deve por si só respeitar também algumas regras, para bem do nosso conforto mas também do nosso bem estar. Por isso, convém ter em atenção algumas questões quando escolhemos o novo televisor e/ou projector para a sala de estar, como as dimensões da sala onde pretendemos colocar o novo dispositivo, a diagonal da tela/ecrã, a distância de visualização, o formato e até a resolução.

Perto, mas não muito

A distância a que nos devemos sentar de um ecrã, seja em trabalho ou em lazer, deve variar consoante o tamanho do ecrã (medida da diagonal), mas também com a resolução a que o dito ecrã funciona. A base de cálculo, nestes casos, determina que quanto menor a resolução do ecrã, mais distantes nos devemos colocar. Podemos então concluir que a chegada da alta definição, de uma forma geral, beneficia a nossa saúde visual.
Para facilitar os cálculos sobre a que distâncias devem estar, elaborámos um gráfico onde podem encontrar a distância aconselhada para diferentes dimensões de ecrã, mas também para as diferentes resoluções.

Na altura certa

Não tão importante como a distância de visão é a altura a que vamos colocar o ecrã na nossa sala. Apesar de nos dias que correm as pessoas preocuparem-se mais com a decoração, convém relembrar a importância de mantermos a nossa visão saudável. Nesse sentido, a regra que dita a altura ideal para colocarmos o ecrã é mais simples e diz que devemos ver televisão à altura dos nossos olhos. No entanto, convém igualmente considerar a posição em que nos sentamos, pelo que o ideal é proporcionar condições para que não tenhamos de forçar a abertura das pálpebras.

Volume controlado

Tão ou mais importante que a visão é a nossa audição. Infelizmente, neste campo os maus hábitos ditam leis entre os portugueses. Lá em casa, ao vermos televisão ou a ouvir música, há que ter muita atenção ao volume, não só por causa dos vizinhos, caso os tenham, mas especialmente pelos danos que o som demasiado alto pode provocar na audição. Esta atenção deve ainda ser redobrada aquando da utilização de auscultadores, especialmente por longos períodos de tempo.
Porque todos nós temos ouvidos com níveis de sensibilidade diferentes, torna-se impossível aconselhar o volume certo para se ouvir música, jogar ou ver televisão de auscultadores nos ouvidos. Assim, a melhor forma de percebermos se estamos a exagerar no volume é termos atenção aos ruídos do ambiente em que nos encontramos. Os especialistas aconselham geralmente a que paremos de aumentar o volume no momento em que começamos a deixar de ouvir os ruídos que nos circundam. Mais: se após longos períodos de auscultadores nos ouvidos continuarem a ouvir um zumbido ou o som do ambiente abafado, o melhor é mesmo dirigirem-se a um especialista.

NA NET

Sites Relacionados:

www.fazfacil.com.br/Televisor.htm
www.thehighdefinitionstore.com/tv/tv-viewing-distance-72.html
www.bestbuy.ca/learnmore/BuyersGuide/en/viewing_distance.asp?catid=20003&logon=&langid=EN&test_cookie=1
www.carltonbale.com/2006/11/1080p-does-matter
www.cnet.com/4520-7874_1-6307361-1.html

TECNOLOGIA

PHILIPS 220XW TUDO EM UM

Na última edição falámos em agradar a gregos e troianos. Este mês, só não repetimos a frase porque parecia mal, no entanto, encaixaria que nem uma luva na nova aposta da Philips. **ROGÉRIO JARDIM**

Se no mês passado falámos de duas alternativas com argumentos para satisfazerem profissionais, cinéfilos e jogadores ao mesmo tempo, este mês temos um verdadeiro candidato a rei da multifuncionalidade.
A Philips é clara nas pretensões que tem para este modelo de 22" (perto de 56cm), oferecendo ligações VGA, DVI e HDMI. Ora isto não só permite ligarmos o monitor ao PC (através das ligações VGA e DVI), como também a um leitor de alta definição ou uma consola que possua saída HDMI. No fundo, é uma excelente desculpa para se poderem sentar à mesma secretária um PC e uma PS3, por exemplo.
Mais, a inclusão de dois altifalantes embutidos e de controlo de volume fortalece ainda mais essa ideia, embora a qualidade dos mesmos não seja suficiente para nos convencer a desistir das colunas que já possamos ter em cima da secretária. Se for esse o desejo, é possível ainda optar por dar uso à saída de auscultadores e não deixar mais ninguém ouvir o que se passa em pleno ecrã e até à saída SPDIF. Ainda no campo das ligações, achamos interessante a inclusão de uma ligação USB que só peca por estar situada na parte de trás do ecrã.

As entradas HDMI, SVGA e DVI garantem a possibilidade de ser utilizado tanto para trabalho como para lazer.

Grande e boa
As 22" de ecrã oferecem ainda uma qualidade de imagem muito boa, notada especialmente em filmes ou até mesmo slideshows de fotografias, por culpa dos altos níveis de contraste e brilho. No entanto, apesar de estar preparado para a alta definição, a sua resolução máxima é de 1680x1050, não chegando, por isso, à chancela Full HD. Ainda assim, mesmo a jogar, ficámos muito agradados com o desempenho deste ecrã, que até possui um modo de entretenimento com as configurações mais adequadas a este tipo de utilização. Da mesma forma, para os mais poupados existe um modo economizador que reduz o consumo de um máximo de 45W até o mínimo anunciado de 34W.
Por ser um ecrã indicado para ter à secretária, não esperem grandes regulações na altura, porque não existem, nem na inclinação, um tanto limitada. Por outro lado, a inclusão de dois suportes laterais (de colocação opcional), ideais para receber um telemóvel ou o leitor MP3, dão-lhe um ar um pouco orelhudo, mas conferem-lhe um elemento extra de arrumação.
Feitas as contas, são mais de 55cm de ecrã que respondem muito bem a exigências de quem o pretenda ter no escritório ou de quem queira trabalhar e divertir-se um pouco - aliás, adapta-se melhor a este tipo de utilizador.

Fabricante: Philips
Preço: 342 euros

Entrada HDMI e qualidade de imagem

Estrutura demasiado brilhante e ângulo de visão algo reduzido

KUNG FU PANDA

A EA Mobile anunciou o lançamento para telemóvel de Kung Fu Panda, um jogo baseado no filme com o mesmo nome. Os jogadores podem assumir o papel do herói do filme, Po, tendo de proteger o Valley Of Peace e atingir o estatuto de Kung Fu Master. Podem ainda jogar como o vilão, Tai Lung, tendo nesse caso de roubar o lendário Dragon Scroll. Este será um típico jogo de plataformas com a acção a decorrer ao longo de 10 níveis. Concluído o jogo, uma personagem secreta será desbloqueada. *P.A.*

DEVIL MAY CRY 3D

Os fãs de Dante vão poder controlá-lo no telemóvel num ambiente 3D. Com 50 níveis no Mission Mode e 20 cenários no Action Mode, Devil May Cry 3D tenta transmitir a jogabilidade das versões de plataformas superiores, incluindo os movimentos e armas mais conhecidos. *P.A.*

GLU

A Glu Mobile confirmou os seus lançamentos para a segunda metade de 2008. A lista é muito longa, como seria de esperar. Eis os principais títulos:

- **Demolition Derby:** um jogo para os fãs do clássico Destruction Derby, em que o objectivo é vencer a corrida mesmo que isso implique destruir os adversários. Cada corrida irá ter até oito carros em pista
- **Ice Age Mammoth Mayhem:** já anunciado há algum tempo, e tendo como base a série de filmes "Ice Age", este jogo de plataformas vai permitir ao jogador controlar algumas das personagens do filme
- **Transformers – G1 Awakening:** baseado na série animada original dos Transformers (o G1 significando "Generation 1"), será um jogo de estratégia por turnos. O jogador vai ter ao seu dispor 23 personagens seleccionáveis
- **Brain Genius 2:** a sequela do clone dos *brain games* que se têm tornado tão populares (principalmente na DS), versão Glu. A única novidade anunciada é um sistema de perfis que permite comparar resultados com os amigos
- **DiRT:** um jogo de corridas que praticamente não precisa de introduções, baseado nas versões para outros sistemas
- **Superman/Batman:** um *side scroller* com as duas mais emblemáticas personagens da DC Comics... Se o resultado final for bom, certamente que será um dos jogos preferidos de muitos jogadores
- **Bugs Bunny – Rabbit Rescue:** ao contrário do normal (que seria um jogo de plataformas), este novo jogo de Bugs Bunny nos telemóveis será um jogo de puzzles

Pedro Amaro

Demolition Derby

Dirt

PANZER TACTICS 2

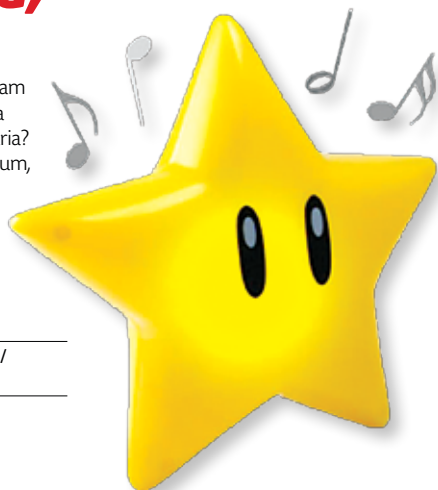
A Handy Games lançou a sequela de Panzer Tactics que, tal como o nome deixa adivinhar, é um jogo de estratégia na Segunda Guerra Mundial, com especial ênfase nos tanques. O jogador pode optar entre as forças do Eixo, Aliadas ou Soviéticas, e disputar missões em locais que vão desde a Líbia até Murmansk. O jogo possui 30 missões normais e três missões de bónus, divididas por nove tipos de terreno. Existem sete facções diferentes (onde se inclui a França e Finlândia, por exemplo), pelas quais se distribuem as 140 unidades existentes. Acrescente-se ainda que, no decorrer dos combates, as unidades ganham experiência, melhorando assim o seu desempenho. *P.A.*

EA ADQUIRE HANDS-ON MOBILE KOREA

O sucesso dos jogos dos coreanos da Hands-On Mobile Korea, nomeadamente a sua saga **Heroes Lore**, não passou despercebida à Electronic Arts. O gigante de Redwood decidiu adquirir a subsidiária coreana da Hands-On Mobile (uma empresa americana), transformando-a assim na sua própria subsidiária coreana, já que passará a chamar-se EA Mobile Korea. Pode vir a ser um passo importante para a EA dominar o mercado asiático de jogos para telemóvel. *P.A.*

... e pisca, pisca!

Quantos de nós já não deram por si a desejar ter a estrela do Super Mario na secretária? Bom, provavelmente nenhum, mas ela existe, pisca até mais não e quando lhe tocamos até entoa a música de invencibilidade dos jogos Super Mario.

Preço: 18 dólares
Onde: www.thinkgeek.com/geektoys/japanfan/97d1

Esta vida de jogador dá cabo de mim

Mais um livro sobre o papel desempenhado pelos videojogos na sociedade? Talvez, mas este é escrito por Jim Rossignol, *ex-flat mate* e co-autor do site Rock, Paper, Shotgun com o nosso Kieron Gillen – ou seja, estamos a falar de uma referência no jornalismo especializado sobre videojogos. Há uma crítica alargada do livro em http://blog.wired.com/games/2008/05/this-gaming-lif.html.

«Em Maio de 2000 fui despedido do meu emprego como repórter numa newsletter sobre finanças, graças à minha obsessão por um videojogo. Foi a melhor coisa que me aconteceu», começa Jim por declarar. Está dado o mote para um livro que é um diário de viagem – por vários jogos mas também por Londres, Seul e Reykjavik - e que proporcionará uma leitura interessante e apaixonada.

Preço: 20 libras
Onde: www.amazon.co.uk

PC radioactivo

Quase todos os meses mostramos nesta secção o fruto do trabalho de quem tem demasiado tempo livre. Por exemplo, este PC totalmente configurado à imagem da central nuclear Chernobil vista no jogo S.T.A.L.K.E.R.. O autor é um alemão de 16 anos. Só podia. Mesmo assim, impressionante. Esperemos que não lhe aconteça um *total meltdown* também, à imagem da velha Chernobil. Seria interessante ver o rato ganhar vida e tornar-se mutante.

Preço: N.D.
Onde: http://www.techeblog.com/index.php/tech-gadget/feature-teen-builds-chernobyl-themed-pc

Book Fighter

Um delicioso álbum de ilustrações que prestam tributo aos 20 anos da série Street Fighter, da Capcom. São 320 páginas com 200 ilustrações de todos os géneros e estilos, saídas da pena de artistas de todo o mundo. Um luxo. "Street Fighter Tribute" está em fase de pré-encomendas. O livro só estará disponível a partir de 31 de Agosto.

Preço: 80 dólares
Onde: www.udonentertainment.com/streetfightertribute

Profissão: Gamer

De certeza que há muita gente que gostaria de ganhar a vida a jogar. Enquanto não conseguem arranjar esse emprego de sonho, podem ir interiorizando a ideia com esta camisa.

Preço: 25 dólares
Onde: www.thinkgeek.com/tshirts/gaming

1987

MATCH DAY 2

Muito antes da guerra Pro Evolution Soccer vs. FIFA, muito antes ainda da disputa entre Kick Off e Sensible Soccer, Match Day foi o primeiro simulador de futebol de muita gente. A tecnologia era outra, a paixão era a mesma.

Match Day 2

ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX

Autor: Jon Ritman

Distribuidora: Ocean

Os primeiros pontapés

O primeiro Match Day, lançado em 1984, foi o primeiro jogo de futebol onde se podiam ver futebolistas grandes e detalhados (para a época) a fintar, correr, fazer arremessos laterais, cobrar pontapés de canto... enfim, a jogar à bola! O campo apresentava-se numa perspectiva lateral, mas ligeiramente inclinado para simular uma perspectiva isométrica – que se manteria em jogos de futebol futuros por muitos anos. Esta sequela acrescentava partidas amigáveis e torneios para até oito equipas – todas controláveis por humanos. As equipas eram formadas por sete futebolistas e já nesta altura se podia controlar a força dos pontapés através de uma barra gráfica.

Paixão clubística

Toda a gente sabe que o verdadeiro segredo de um jogo de PES ou FIFA é a possibilidade de humilhar um amigo com uma valente goleada, ou jogar a meias contra um adversário comum. Match Day 2 foi um dos primeiros jogos a permitir jogar cooperativamente na mesma equipa.

Bola saltitona

Hoje em dia, PES é elogiado pela super realista física da bola – é esta característica particular que tem feito de FIFA um mal-amado pelos puristas do futebol. Não é então difícil perceber o quão revolucionária era o Diamond Deflection System de Match Day 2: um sistema que calculava matematicamente o ângulo e velocidade dos ressaltos da bola, permitindo, por exemplo, cabecear a bola.

Jon Ritman

O autor de Match Day foi responsável por criar alguns dos melhores jogos para o Spectrum: os fantásticos **Batman** e **Head Over Heels** são clássicos de sempre. Jon Ritman criou-os. Depois, a sua carreira eclipsou-se. Consultem uma biografia em *www.gamasutra.com/php-bin/news_index*.php?story=12762 e a página oficial em www.ritman.co.uk.

Música

Um dos momentos capazes de fazer os veteranos do Spectrum quase verter uma lágrima de desavergonhada nostalgia era quando os futebolistas em Match Day entravam em campo ao som de uma música que ainda hoje somos capazes de trautear. Match Day 2 repetiu a gracinha, usando o popular tema "When The Saints Go Marching In".

Vão ao YouTube, pesquisem por "spectrum match day" e oiçam a única música capaz de bater o "We Are The Champions", dos Queen, em qualquer estádio do mundo.

O HORROR HAMMER

A Hammer Film Productions, Hammer para os amigos, foi e continua a ser a produtora britânica mais influente no domínio do cinema fantástico. Fundada em 1934, ficou para sempre associada aos filmes de horror gótico produzidos entre 1957 e meados dos anos 70, muitos deles releituras dos monstros clássicos (Drácula, Frankenstein, A Múmia, o Homem-Lobo). Fitas de orçamento modesto que reuniram elencos de primeira linha e técnicos experimentados, transformando o género para sempre ao introduzir uma maior sensualidade e fazer subir os níveis de violência nas suas histórias. Polémicos sucessos de bilheteira à data de estreia, os filmes de terror da Hammer revitalizaram o interesse do público pelas ficções do medo e disputam hoje com a norte-americana Universal o estatuto de clássicos absolutos. Actores como Christopher Lee e Peter Cushing e o realizador Terence Fisher entraram aqui para a galeria dos mestres. Eles e tantos outros contribuíram com dezenas e dezenas de longas-metragens, que, para lá do terror, foram a géneros tão diversos como a ficção-científica, a comédia, o *film noir*, o *thriller* policial e a fantasia erótica para plateias envergonhadas. A Hammer acabou por sucumbir aos novos ventos surgidos nos anos 70, quando o sangue e o sexo cada vez mais explícito invadiram os cinemas de meia-noite. Após sucessivas tentativas falhadas de actualização, com vampiras lésbicas, inúmeras maminhas despidas e criaturas da noite peritas em artes marciais, os estúdios acabaram por se virar para a televisão, já nos anos 80, antes de soltarem o último suspiro, já no conforto do caixão do castelo local.

Mais de 20 anos após o remate, continua a ser tarefa hercúlea levar para casa o melhor do trabalho da Hammer em versão económica. Há várias edições em DVD, mas está ainda por aparecer a ***ultimate edition*** que reúna o que realmente vale a pena. Não será fácil compilar tantos títulos, e os direitos repartidos por várias distribuidoras também não facilitam. À falta de melhores perspectivas, aqui ficam algumas sugestões de importação para criar a Hammerteca ideal, qualquer uma delas disponível nas boas lojas online.

Mário Valente

Hammer Horror Collection
região 1, Warner Home Vídeo

Boxset com seis DVDs. Estão cá dois filmes incontornáveis, os seminais "The Curse Of Frankenstein" (1957) e "Horror Of Dracula" (1958). Depois há "Dracula Has Risen From The Grave", "Frankenstein Must Be Destroyed", "Taste The Blood Of Dracula" e o primeiro "The Mummy". A imagem não é a melhor, mas há legendas em Inglês em todos os filmes.

Classificação: 8|10

The Hammer Horror Series
região 1, Universal Studios

Valeria a pena só por "Curse Of The Werewolf", com Oliver Reed. Há ainda os óptimos "Brides Of Dracula", "Paranoiac" e "Nightmare", num total de oito filmes legendados em Inglês. Excelente trabalho de restauro.

Classificação: 8|10

The Ultimate Horror Collection
região 2, Optimum

O título prometia, mas esta caixa britânica com 21 (!) DVDs acaba por não oferecer os filmes mais importantes e não traz qualquer tipo de extras ou legendas. Ainda assim, essencial para completar a colecção, porque estão aqui "One Million Years BC", "The Plague Of The Zombies" e "Rasputin The Mad Monk".

Classificação: 6|10

Hammer Horror: The Early Classics
região 2, Simply Media

Quatro fitas sci-fi pré-vaga de horror. A saber: "The Quatermass Xperiment", "Quatermass 2", "X The Unknown" e "Four Sided Triangle". Não tem legendas mas não estamos mal de extras, a começar pelos comentários áudio.

Classificação: 7|10

Hammer Film Noir Collector's Set, Vols. 1-3
região 0, VCI Media

Seis thrillers, com loiras fatais e homens destroçados. Há duas pérolas, "Stolen Face" e "The Flanagan Boy", comentários áudio e galerias de imagens.

Classificação: 7|10

9|10

SHADOWS IN THE PALACE

DE KIM MI-JEONG (COREIA DO SUL, 2007) FORMATO DVD (R3) EDITORA CINEMA SERVICE (COREIA DO SUL)

FILME: Na Coreia, durante a Dinastia Joseon, a Família Real preocupa-se com a descendência. A rainha não pode dar à luz, e quando uma concubina real engravida, gera-se uma teia de interesses e intriga. A aia de confiança da concubina é encontrada enforcada. Para a enfermeira Cheon-nyeong trata-se de homicídio, mas a verdade revela-se perigosa.

"Shadows In The Palace" é o filme de estreia da realizadora Kim Mi-jeong, que trabalha com um elenco quase todo feminino. Tal não significa que "Gungnyeo" ("as mulheres do palácio", literalmente) seja *light* (existe violência que provoca alguns arrepios), mas há uma perspectiva feminina e uma reflexão (actual) sobre o papel da mulher contido pelo rigor de uma sociedade confuciana: as aias da corte pertencem ao rei e devem manter-se castas; se o não fizerem, serão executadas.

O filme mistura de forma equilibrada vários géneros, da intriga palaciana ao *thriller*, mas é o cinema de terror que cimenta a narrativa, à medida que a acção progride e a ciência é envolta pelo sobrenatural.

Requer-se atenção para seguir os múltiplos peões envolvidos. Pelo menos a início, poderá ser difícil destrinçá-los, pois o guarda-roupa uniformiza as personagens.

EDIÇÃO: Típica edição coreana de dois discos, com legendas em Inglês apenas para o filme. 1.85:1 anamórfico, Dolby 5.1 e DTS. A imagem tem boa qualidade, não obstante a fotografia sugerir um visionamento em película num grande ecrã.

O FILME NA WEB: http://www.lady2007.com (*só COREANO*)

Luís Canau

THE WARLORDS

8|10

DE PETER CHAN HO-SUN (CHINA/HONG KONG, 2007) FORMATO DVD (R3) EDITORA MEGA STAR (HONG KONG)

FILME: Na China, em meados do Séc. XIX, durante um período conturbado de rebelião e combates entre vários poderios militares, um soldado torna-se irmão de sangue de dois ladrões. Juntos, lideram uma violenta reconquista de vários territórios, em nome da Dinastia Qing. A ambição leva-os a tornarem-se chefes militares, mas as intrigas políticas, e uma mulher, vão minar a amizade que os une.

"Tau Ming Chong" (título Cantonês) baseia-se na mesma obra que deu origem ao clássico "Blood Brothers" (1973), do mestre Zhang Che – e ao, por alguma razão, menos célebre, "A Chinese Torture Chamber Story II" (1998). É uma produção ambiciosa, de grande orçamento e com um olho nos mercados asiático e internacional (o DVD está bloqueado R3, ao contrário do que é norma em Hong Kong), com um elenco de super-estrelas: Jet Li, Andy Lau e Kaneshiro Takeshi, aos quais se junta Xu Jinglei – não menos popular, mas secundarizada pelo material.

"The Warlords" é um épico de guerra com um texto sólido, que não se deixa sobrepor pelo estatuto dos actores. A acção, pelo conhecido Ching Siu-tung, tem grande impacto e momentos da mais bruta violência mas mantém-se minimamente realista, subordinada à estratégia militar e aos interesses políticos.

EDIÇÃO: Edição de dois DVDs em *digipak*, com um livrete de 36 páginas com fotos a cores. Além de *trailers* no disco 1, os extras no disco 2 incluem: Making of (56', com legendas em Inglês), The Warlord's Blog, TV Spots e 117 Days: A Production Journal (legendas só em Chinês). 2.35:1 anamórfico, som Dolby EX e DTS ES.

O FILME NA WEB: www.warlordsthemovie.com (*Chinês Tradicional, Chinês Simplificado, Inglês*)

L.C.

LAST SHADOW PUPPETS
"The Age Of The Understatement"

FORMATO: CD/LP
EDITORA: DOMINO/EDEL

Não são hype nem vão acontecer daqui a uns meses. São apenas uma das boas surpresas que o primeiro semestre de 2008 nos reservou. Falar em Last Shadow Puppets é o mesmo que falar em Alex Turner (Arctic Monkeys) e Miles Kane (The Rascals). E se o segundo pouco dirá aos leitores da Hype!, o primeiro, acredito, diz muito. Mas desenganem-se aqueles que esperavam que Alex se limitasse a utilizar a mesma fórmula dos Arctic Monkeys. "The Age Of The Understatement" é tudo menos um disco deste tempo, é tudo menos punk, é tudo menos rock. É um disco sofisticado, no bom sentido da palavra, onde a melodia reina sobre os arranjos de cordas de Owen Pallett (Final Fantasy/Arcade Fire), a fazer lembrar as bandas sonoras dos filmes de James Bond ou os velhos discos de Andy Williams. Um álbum arrojado nos dias que correm mas capaz de apaixonar à primeira audição.
A banda na web: www.myspace.com/thelastshadowpuppets ***Hugo Moutinho***

CUT COPY
"In Ghost Colours"

FORMATO: CD
EDITORA: MODULAR/UNIVERSAL

Se não pensarmos na Kylie Minogue – o que por si só se torna tarefa difícil –, há muito tempo que a Austrália não aparecia na boca do mundo e pelas melhores razões. Muito por culpa da editora Modular, algumas bandas foram lentamente crescendo fora de portas, levando na mala um estilo próprio que tanto assenta na pop como na electrónica. Os Cut Copy são um dos melhores exemplos de como estas duas bases podem gerar bons resultados. "In Ghost Colours", o segundo disco da banda de Melbourne, é leve, fresco, com linhas de baixo marcadas que incitam ao movimento do corpo. Sem ser um disco de dança é um disco dançável, onde a sensibilidade pop se espalha por alguns dos mais bonitos temas de 2008. A saber: "Hearts On Fire", "Lights & Music" e "Nobody Lost, Nobody Found".
A banda na web: www.myspace.com/cutcopy
H.M.

OPTIMUS ALIVE

Julho será um dos meses mais fortes no que a concertos diz respeito, com mais uma edição do festival Optimus Alive a decorrer nos dias 10, 11 e 12, no Passeio Marítimo de Algés. Aos consagrados juntam-se algumas certezas e outras tantas promessas que o ajudam a afirmar-se, em definitivo, como um dos festivais de referência no nosso país, incontornável para os melómanos mais exigentes. Não é habitual vermos um cartaz juntar Bob Dylan e Neil Young – dois marcos da música das últimas cinco décadas – com as certezas Gogol Bordello e Gossip e as promessas MGMT ou Vampire Weekend - ambas a acontecer agora. E se a estes lhes juntarmos, entre muitos outros, Ben Harper, Rage Against The Machine, Roisin Murphy ou The National torna-se impossível resistir a esta maratona musical. É que para evitar que os resistentes descansem ainda haverá DJ sets de Tiga, Peaches, Boys Noize ou MSTRKRFT.
A banda na web: www.optimusalive.com ***H.M.***

>> GRANDE PLANO

RICARDO TÉRCIO

PROFISSÃO: Ilustrador de BD da Droid.

QUEM É O RICARDO TÉRCIO?
Ilustrador freelancer, banda-desenhista, entusiasta 2D, entusiasta de Lisboa, hip hop producer wannabe. Ilustrei no ano passado o "Spider-man Fairy Tales #1" e encontro-me, neste momento, a desenhar o "Avengers Fairy Tales #4", que vai sair em Julho.

COSTUMAS JOGAR? EM QUE PLATAFORMAS, E QUAIS SÃO OS TEUS JOGOS PREFERIDOS?
Os meus jogos preferidos sempre foram os 2D, para mim têm mais jogabilidade. Os tempos do Spectrum foram mágicos e diverti-me imenso com a Sega MegaDrive, que foi a primeira consola que eu comprei. Caríssima, pois comprei-a na semana que saiu com o guito de um prémio de um concurso de BD. Fiquei logo arrebatado pelo **Sonic** - o design, os sons, o speed. Já há algum tempo que não jogo mas, de vez em quando, gosto de me viciar num jogo, numas noitadas de 12 horas a comer bolachas. Os últimos jogos que me alienaram durante umas noites foram o **Worms**, **Battlefield** e **Hitman 2**.

EM PORTUGAL HÁ UM PUNHADO DE EMPRESAS E PESSOAS QUE ANSEIAM FAZER JOGOS. DO PONTO DE VISTA DE ALGUÉM QUE CONSEGUIU DAR O SALTO DE UM PAÍS, PORTUGAL, ONDE É DIFÍCIL VIVER DA BD, QUE CONSELHOS DARIAS A ESSAS PESSOAS?
Acredito que estudar e tirar um curso prático da área que se quer viver é importante. Como estas disciplinas a nível de formação são muito escassas em Portugal, penso que complementar com cursos especializados no estrangeiro pode ser uma excelente opção. Se eu pudesse voltar atrás gostaria de ter estudado em Angouleme, Gobelins ou na Joe Kubert School. Estas são direccionadas para animação e BD, mas de certeza que terão uma componente forte de game development.

O QUE ACHAS DA ARTE PRODUZIDA PARA VIDEOJOGOS? ACHAS QUE HÁ UMA IDENTIDADE ESTÉTICA PRÓPRIA DOS VIDEOJOGOS? HÁ ALGUM JOGO CUJO "TRAÇO" ADMIRES?
Há várias identidades e estilos. Como ferrenho amante do 2D, os actuais jogos 3D realistas (**GTA, Call Of Duty**, etc.), que são best-sellers, não me dizem nada a nível gráfico. Adoro toda a vertente de jogos "fofos" japoneses, principalmente os da Nintendo anos 90, e todos os designs da Namco, Taito, Sega. E o Sonic não só me deu muito gozo jogar como infleuciou a minha arte, e ainda hoje influencia. Também gosto muito dos artistas da "porrada" Animé, género Capcom - os designs de personagens do **Darkstalkers** e do **Samurai Showdown** são brilhantes.

FAZER TRABALHOS PARA VIDEOJOGOS É ALGO QUE TE INTERESSARIA?
Claro! Fazer character design especialmente. Ainda há pouco tempo recusei desenhar um storygame para a Nintendo, mas somente porque a temática não me interessava nada - metia princesas e estética Shrek e traditional fantasy, que eu detesto.

QUAL É A TUA FORMAÇÃO ACADÉMICA E COM QUE FERRAMENTAS TRABALHAS? E, JÁ AGORA, QUE TIPO DE BACKGROUND É NECESSÁRIO TER PARA SER UM BOM ARTISTA, QUER A DESENHAR OU A FAZER ANIMAÇÃO?
Embora tenha passado uns belos tempos na FBAUL, sou um autodidacta. Estudar e praticar com afinco é essencial, seja na escola, em casa, no café. Penso que ter coerência a nível de estilo é importante, o que não deve impedir de se explorar vários media. Actualmente faço muitas coisas digitalmente, mas conservo diariamente o acto do desenho, que é o mais importante para mim. Um trabalho meu pode incluir no processo lápis, esferográficas, aguarela, acrílico, fotografia, café, etc.

COMO FOI O NEW YORK COMIC CON?
Foi mais um pequeno passo para me envolver mais com a indústria dos comics, conhecer o meio in loco. Apesar das nossas carreiras serem essencialmente construídas na Internet, é importante ver os trabalhos no papel e estar rodeado dele, pois esse é o produto final da BD, pelo menos para mim. Tivemos sempre movimento à volta das nossas mesas tugas, e isso é bastante gratificante e dá-nos pica e responsabilidade para trabalhar mais.

Ricardo Tércio

Foto: Luís Salzedas

www.mygames.pt

Não pares de ler.

Agora já podes ter todas as edições da Hype!.
Para isso basta enviar um email para
leitoreshype@mygames.pt com a indicação
de qual a edição pretendida e serás contactado
pela equipa. Não percas nenhuma!

- Tema de Capa: Natal Hardcore
- Tutorial: Como gravar TV no PC
- Especial Jogos Japoneses
- Mods GTA.

- Tema de Capa: Tendências para 2008
- Os Jogos e a Moda
- Melhores jogos de 2007
- Tutoriais: Como utilizar o PayPal; Ligar consolas em Surround

- Tema de Capa: Cinema e videojogos
- Como ser o melhor jogador do mundo
- Tutoriais: Retocar fotografias; Ligar consolas à Net; Fazer filmes machinima
- Independent Games Festival

- Tema de Capa: O futuro do PC
- Reportagem Alone In The Dark
- Especial: Quanto vale um jogo?
- Tutoriais: Proteger o PC de borla; Criar MP3

- Tema de Capa: MotorStorm 2
- Especial: O Corpo e os Videojogos
- Especial: Rockstar
- Tutoriais: Fazer menus para CD/DVD/Blu-ray; Montar LAN Parties

- Tema de Capa: WOW: Wrath Of The Lich King
- Especial: Jogos da EA e da PlayStation para 2008
- Testes: GTA4 e Metal Gear Solid 4
- Comparativo Monitores HD

PRÓXIMO MÊS

VIDEOJOGOS OLÍMPICOS

No mês das Olimpíadas de Pequim, a Hype! lança um olhar exclusivo sobre o mundo dos videojogos em países como a Índia, China, Brasil e África do Sul. Pelo caminho, ainda sobra algum tempo para se queimar calorias nos jogos **Beijing 2008** e **Empire Of Sports**.

DEAD SPACE

Os seus autores pretendem criar o jogo mais assustador de sempre e a Electronic Arts não vai olhar a meios para transformar esta obra no "Alien" dos videojogos. A Hype! viaja até Los Angeles com um pacote de fraldas na bagagem (não vá o Diabo tecê-las!) e aproveita a boleia para jogar, em primeira-mão, títulos como **Spore** e **Mirror's Edge**.

5 euros
Com DVD e vários jogos completos

E3

A Microsoft vai reduzir novamente o preço da Xbox 360? A Sony tem na calha um comando semelhante ao Wii Remote? E a Nintendo, será que é desta que apresentará novos modelos da Wii e DS? Não percam todas as novidades sobre a maior feira norte-americana de videojogos que, este ano, regressa ao Los Angeles Convention Center.

UM PORTUGUÊS EM PARIS

Pela primeira vez na sua história, a Blizzard organizou em solo europeu o Worldwide Invitational, uma festa onde membros do estúdio norte-americano se juntam aos fãs para partilhar a paixão pelas séries **Warcraft**, **Diablo** e **Starcraft**.
A Hype! vai lá estar e contar-vos tudo sobre o evento.
Não percam também as novidades da Game Developers Conference realizada na capital francesa.

Conteúdos sujeitos a alteração

AGOSTO: SOL, PRAIA E JOGOS.

Alone In The Dark, Battlefield: Bad Company, Crisis Core: Final Fantasy 7, Buzz!: Quiz TV, Civilization: Revolution, Echochrome, Age Of Conan, Beijing 2008, WALL-E, LEGO Indiana Jones, Mass Effect (PC), The Incredible Hulk, Kung Fu Panda e mais!

>> CRASH

Crash é uma secção que se pretende bem-disposta.
O objectivo é brincar com *gaffes* alheias (e próprias, pois no melhor pano cai a nódoa), rir de imagens divertidas, bugs bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar!
As contribuições devem ser enviadas por e-mail para **leitoreshype@mygames.pt.** O subject do e-mail deve ser "Crash".

Metroid gangsta

in www.somethingawful.com/d/photoshop-phriday/phake-games-2.php?page=5

NINTENDO GAMECUBE

AN AMAZING NEW FIRST-PERSON HIP-HOP ADVENTURE

METROID RHYME

LOADING...

EM 2008, AS INDÚSTRIAS DO CINEMA E VIDEO-JOGOS RESOLVERAM PRESTAR HOMENAGEM À TERCEIRA IDADE.

OS VIDEO-JOGOS COM *ANDARILHO DE METAL SÓLIDO 4*...

SNAP

ISTO NÃO É VIDA...

... E O CINEMA COM *INDIANA JONES E O REINO DA BACIA DE CRISTAL*.

PODES CHAMAR O 112? ACHO QUE PARTI A ANCA.

CRASH

© Nuno Sarabando & João Brandão

SABEMOS QUE JOGAMOS DEMASIADO QUANDO...

...olhamos para uma gaja e dá vontade de usar anti-aliasing.

in http://forum.mygames.pt, utilizador Unnamed.

A Hype! no Sonic

Enviado pelo leitor Bruno Martinho.

Futebolistas sob pressão

hattrick

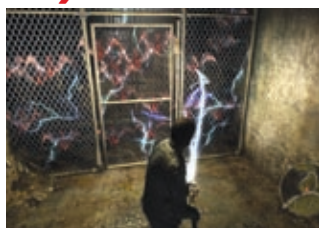
eDreams

Hattrick » » Jogador »

Menu Hattrick »
Qwentinsson
- Síntese
- Jogadores
- Treinos
- Jogos

O jogador 196893802 foi visto pela última vez a correr todo nu com uma panela de pressão na cabeça. Os seus dias de glória acabaram.

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA

Alone In The Dark (1992, PC)

Alone In The Dark (2008, X360)

RESPOSTAS AOS POP QUIZ

Super Smash Bros Brawl (pág. 61)

Pergunta 1: 38

Pergunta 2: Hideo Kojima "suplicou" à Sora para que a personagem fosse incluída na lista de lutadores

Enviem as vossas fotos Hype!

Moram ao lado da Torre dos Clérigos, estão de visita à Torre Eiffel, passam férias no deserto marroquino e não conseguem passar sem a vossa cópia mensal da Hype!? Tirem uma foto com um monumento ou paisagem reconhecível como pano de fundo e enviem-na para **leitoreshype@mygames.pt.**

THE NEW SOUND

Relojoeiros cegos de bêbados

KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especialista, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Londres. "Vive" é uma descrição generosa.

Se esta coluna é sobre algo, então é sobre quaisquer que sejam os pensamentos aleatórios que caem em cascata pela minha cabeça quando me sento ao teclado. Oh – não. É exactamente isso que acontece. Na verdade, era *suposto* ser sobre videojogos pioneiros e especificamente sobre a ideia de que os jogos não têm um único factor *cutting edge* que a indústria tende a impor, mas muitos – o progresso nos videojogos é como uma bola feita de lâminas, um porco-espinho de perversa criatividade, com todas essas lâminas e espinhos a investirem e a abrirem o seu próprio caminho. Não é uma questão de saber onde está o *novo*. Ele faz questão de afirmar que o é.

Ocasionalmente, tudo isto cai borda fora e o novo está exactamente onde eles dizem que está. Neste caso, **Spore**. No momento em que escrevo estas linhas, o seu criador de criaturas acaba de ser lançado. E, no momento em que escrevo estas linhas, aproximadamente 64 por cento de todo o tráfego de Internet é dedicado a *streaming* de vídeos mostrando uma qualquer espécie de hedionda criatura multifálica criada com essa ferramenta. Toda a gente sabia que no exacto momento em que metêssemos as mãos no barro digital de Spore que isso obviamente aconteceria, mas vê-lo a varrer o mundo desta forma é algo que vale a pena ser visto.

Sabíamos que ia haver muita pila. Mas, talvez, não tantas.

Olho para Spore e ao invés de assistir à derradeira prova do absurdo das teorias de Design Inteligente – porque mesmo com uma inteligência humana, as criaturas aqui feitas são muito mais interessantes que as do mundo real criadas pelos teóricos poderes infinitos de Deus. Spore prova que, se Deus existe, então Deus é chaaattooooo -, encaro-o como o pináculo da tendência de design que tem crescido desde o dealbar deste milénio.

É basicamente a ideia de que fazer escolhas sem sentido é espectacular. As teorias de jogo tradicionais defendem que se uma escolha num jogo for desprovida de significado – isto é, se não provocar impacto no estado de um jogo no que toca a sucesso ou falhanço – é uma má escolha, que deve ser podada. Se, num jogo de estratégia, os vossos soldados tiverem sempre as mesmas habilidades de ataque, quer os equipem com espingardas laser ou de feixes de partículas, porque diabo está o jogo a fazer perder-vos tempo?

Mas isso acabou de saltar borda fora.

Podem escolher o vosso próprio ponto de partida em relação a este tema, mas suspeito que olharão para jogos como **Ultima Online** ou **Deus Ex**. No primeiro, existem todas as armas e armaduras do mundo, mas o que garantia legitimidade para se vangloriarem era obterem uma tinta rara e roupas que vos fazia destacarem-se na multidão. Não servia para nada em termos de jogo – apenas para vos fazer parecer mais giros. Da mesma forma, embora as múltiplas soluções de Deus Ex para qualquer problema que se vos apresentasse fossem uma abordagem que vos libertava para se exprimirem como entendessem, havia também muita coisa interessante que era feita apenas para o estilo. O momento chave do jogo – aquele em que salvavam ou não o vosso irmão – não afectava significativamente a narrativa ou vos recompensava com qualquer tipo de habilidade. Mas era um momento que demonstrava como uma pequena alteração ajudava a criar a sensação de que tudo aquilo era personalizado... tornando o jogo mais à *vossa imagem.*

E é a partir daí que a coisa continua – o design de personagens alargou-se e espalhou-se, e a decisão de fazer o vosso avatar ter olhos azuis, verdes ou seja o que for, tornava-os mais um reflexo da vossa própria imagem. Esse design atingiu o cume no incrível **City Of Heroes**, que permitia a qualquer personagem reflectir o aspecto que um jogador julgava dever ser o de um super-herói. Não fazia qualquer diferença no jogo, mas fazia-vos adorar muito mais a vossa personagem, muito mais do que qualquer super-herói pré-definido poderia conseguir. Aquele freak coberto de spandex? Era vosso, completamente vosso. Olhem para **Fable** – ignorem os preconceitos e olhem para aquilo que o jogo realmente é. O mais divertido eram as coisas totalmente estúpidas, irrelevantes, insignificantes e gloriosamente divertidas. Diabo, quando agora experimento um jogo e descubro que sou forçado a vestir um colete-de-forças pré-decidido, um pouco de mim apaga-se. Simplesmente não quero saber, percebem?

Mas, como qualquer pessoa que tenha gerado uma criança sabe, preocupamo-nos sempre por aquilo que criámos.

E é isso que Spore está a conseguir fazer. As poucas pessoas insatisfeitas com o editor são aquelas que esperavam que as alterações nas criaturas tivessem um impacto directo no jogo. Que, se lhe dessem braços compridos, teriam um alcance maior do que a do oponente, ganhando vantagem em duelos. Se lhe acrescentassem asinhas pequenitas na cauda, ela levantaria voo. Mas não há nada disso. É apenas barro, para ser moldado no que vos der na gana. E o momento mais interessante é que embora muitos dos jogadores de PC mais tradicionais tenham sentido repulsa pelas personagens fofinhas dos *screenshots*, no segundo em que criarem alguma coisa – no sentido de que vocês *criaram algo* – passa a ser algo completamente diferente. Todas aquelas outras criaturas de olhos esbugalhados são estúpidas, mas a vossa é um espectáculo. E depois tentam fazer um ED-209 com a carne computorizada de Spore, ou algo mais *macho*. Ou uma grande pila com pernas! Ah, isso sim, seria divertido.

E vai ser. Tão divertido como os desenhos de pilas que faziam nos cadernos escolares da vossa juventude. É sempre divertido, porque é sempre vosso.

As decisões de Spore não têm qualquer significado. E isso, claro, quer dizer que significam tudo.

No momento em que escrevo estas linhas, aproximadamente 64 por cento de todo o tráfego de Internet é dedicado a streaming de vídeos mostrando uma qualquer espécie de hedionda criatura multifálica criada com o editor de Spore. Sabíamos que haveria muita pila. Mas, talvez, não tantas.

>> OPINIÃO

CRÓNICA DE LONDRES

Os jogos casuais estão a morrer

JOÃO DINIZ SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial Edge quando ninguém olhava.

Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.

Julgo que há algo de revelador no facto de, na semana em que a Nintendo lançou três novas cores para a DS Lite, eu ter escolhido o modelo negro. Vai bem com a minha alma.

No entanto, mais significativo é o facto de que apesar de aqui no Reino Unido (e, presumo, na Europa) a campanha de marketing de televisão para as edições Lima, Turquesa e Vermelha ser brilhantemente executada de forma a transmitir a percepção de se estar perante uma verdadeira consola portátil orientada para a família, paira a ideia de que até mesmo os membros da mais remota tribo amazónica conhecem ou já ouviram falar da DS.

Tal como está rapidamente a fazer com a Wii, a Nintendo saturou o mercado. Certo, a culpa não é toda sua. As editoras têm-se atropelado a tentar lançar as variantes possíveis de jogos sobre sudoku, passeio de cães, criação de póneis, treino do cérebro e preparação de comida para a DS (a Ubisoft, se me permitem individualizar, está a fazer isto num grau quase obsessivo). Mas foi a Nintendo quem meteu o comboio em marcha, ao deliberadamente perseguir o mercado casual com coisas como os jogos Kawashima. Não podem censurá-la, claro. Os jogos casuais foram claramente marcados como 'the next big thing' há uns anos atrás e, do ponto de vista do negócio, a Nintendo tem feito um trabalho brilhante de exploração desse sector – melhor do que qualquer outro no mercado, possivelmente.

O problema é que os mercados de consolas e de portáteis casuais não têm nada a ver com o seu primo, o mercado casual online. Os primeiros são como duas espampanantes loiras bimbas com curvas em todos os locais certos, e não há dúvida de que se divertirão imenso com elas. Mas quando acordam na manhã seguinte após o vosso encontro de um-ou-dois-jogos-só, é com o menos atraente e consideravelmente menos fiável mercado dos jogos online com quem acabarão por casar.

É porque os jogadores casuais compram uma DS ou uma Wii para jogar seja lá o que for que esteja na berra esse mês, mas não têm uma verdadeira devoção pelos jogos – é apenas algo para passar o tempo ou para fazer apenas porque toda a gente parece estar a fazê-lo. E se julgam que vão convencer um fã de **Brain Training** ou **Wii Fit** a acrescentar **Phantom Hourglass** ou **Okami** ao seu carrinho de compras da próxima vez que visitarem a loja de jogos lá do bairro, estão tristemente errados. Até porque nunca os verão entrar numa loja de jogos.

Não é coincidência que a *attach rate* (o número de jogos vendidos por consola) da DS re-giste um valor significativamente baixo – não consultei os números mais recentes, mas baseado em anos anteriores e no número de DS Lites vendidas desde então, ficaria surpreendido se vendesse mais do que dois títulos por consola (no Reino Unido, pelo menos). É óbvio, na verdade, quando consideram que este segmento de público comprará um jogo e uma máquina onde o jogar, eventualmente fartando-se da novidade e regressando à sua rotina de vida habitual – e nessa rotina não há espaço para jogos.

Para estas pessoas, a DS é apenas um *gimmick* (e digo isto sem qualquer tipo de juízo de valor – não espero que toda e qualquer pessoa passe as suas noites a jogar **Advance Wars: Dark Conflict**, nem vejo os videojogos como algo que deva ser mantido em exclusivo num círculo de "gamers"). Mas é um *gimmick* dispendioso, o que significa que é pouco provável que mordam de novo o isco quando a DS 2 e o Brain Training 10: Total Neurone Control eventualmente forem lançados.

E é por isso que os jogos casuais online – ou mesmo para telemóveis – ganham em todas as frentes. A acessibilidade instantânea (seja no computador do trabalho ou no telemóvel que toda a gente transporta no bolso), combinada com o preço (muitas vezes de borla online, barato no telemóvel), formam uma união que algo como a DS (e a Wii) não pode igualar.

O actual público dos jogos casuais correu para a DS, apanhado na rede de considerável exposição mediática de que gozou o aparelho, mas saíram de lá indiferentes e inalterados. Mais importante, perceberam que podem ter essas mesmas experiências noutro lado, de forma mais prática e barata. É uma mudança de atitude que se reflecte na forma como as vendas da DS estão agora a decrescer em todo o mundo. E três novas cores para a DS não vão mudar isso.

O problema é que os mercados de consolas e de portáteis casuais não têm nada a ver com o seu primo, o mercado casual online. Os primeiros são como duas espampanantes loiras bimbas e não há dúvida de que se divertirão imenso com elas. Mas quando acordam na manhã seguinte, é com o menos atraente e consideravelmente menos fiável mercado dos jogos online com quem acabarão por casar.